IN REGALO IL POSTER DI TOMB RAIDER 4

LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!

Games Master

PLAYSTATION ★ NINTENDO 64 ★ DREAMCAST ★



PROVATO! TOMB RAIDER 4

TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SULL'ULTIMA AVVENTURA DI LARA!



ESCLUSIVO! TUROK RAGE WARS

TORNA TUROK. QUESTA VOLTA E' TUTTI CONTRO TUTTI!



PROVATO! SOUL CALIBUR

PER DREAMCAST IL MIGLIOR PICCHIADURO DI SEMPRE!

INOLTRE...

SPYRO 2
SHADOWMAN
THIS IS FOOTBALL
C&C TIBERIAN SUN
OUTCAST
FORMULA 1 '99
X-FILES
MARIO GOLF

ANTEPRIMA! FINAL FANTASY 8

POSSIAMO GIOCARLO IN ITALIA!

9 771126 262009 90011

N.11
NOVEMBRE 1999
L.8.000

Anno III - Numero 11 - NOVEMBRE 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ★ TRUCCHI ★ ANTEPRIME ★ NOVITA' ★ POSTER


Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.
PlayStation
NINTENDO64
completamente in ITALIANO


40 WINKS
UN GIOCO DA SOGNO!
guarda
G@ME NETWORK DIGITAL TELEVISION
www.gamenetwork.it
gioca in
GAME ON LINE.IT
www.gameonline.it
divertiti con
FORNITORE UFFICIALE
HX HalifaX
www.halifax.it

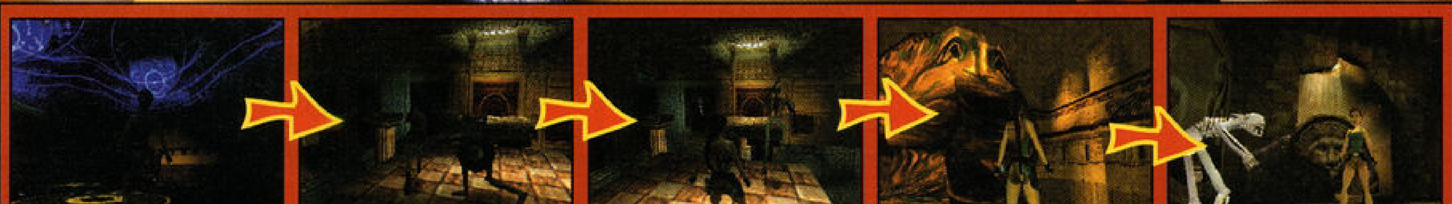
Games M ter

prepariamoci alla lettu to del mese...



È TORNATA!

Lara Croft ritorna per la quarta volta sugli schermi della nostra PlayStation. Sarà la sua ultima avventura?



PER UN SACCO DI IMMAGINI DI TOMB RAIDER 4 CORRIAMO A... PAG. 54



Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE
Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59 - 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005120
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

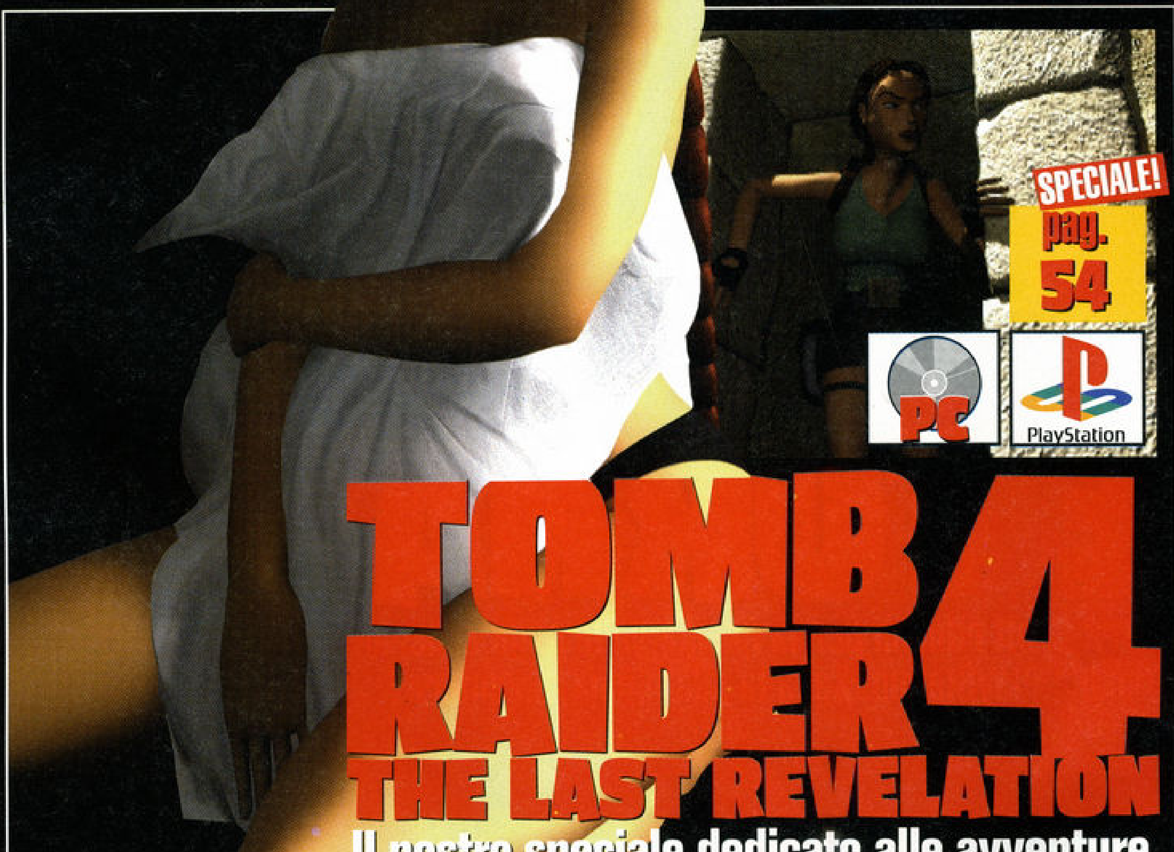
Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 35%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni,
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis srl via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

Games Master

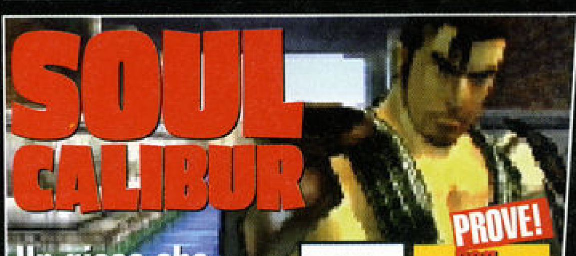
IN QUES NUMERO

inizia la rivist mante del mondo!



TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION

Il nostro speciale dedicato alle avventure della fantastica Lara di Tomb Raider 4



SOUL CALIBUR

Un gioco che lascia il segno!



FINAL FANTASY 8

Il gioco di ruolo di maggior successo è arrivato sul mercato europeo!

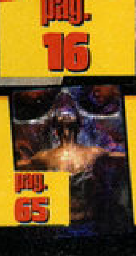
GALLERIA

Un altro bellissimo poster da appendere al muro della nostra camera!



POSTER IN REGALO

Decoriamo la nostra stanza con i poster che troviamo nei vari articoli



OUTCAST

Arriva un nuovo gioco di avventura 3D in un mondo alieno...

PlayStation

PROVE! pag. 72

SHADOW MAN

Morte, distruzione e... parecchio sangue ci attendono! Vediamo cosa ci aspetta nel mondo dei morti!

PROVE! pag. 62

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

PROVE! pag. 82

Abbiamo aspettato tanto... ma è arrivato!

PC

SPYRO THE DRAGON 2

ANTEPRIMA! pag. 32

Chiamiamo i pompieri! È tornato lo sputa-fuoco viola!

PlayStation

THIS IS FOOTBALL

ANTEPRIMA! pag. 30

Siamo appassionati di calcio? Ecco il gioco che fa al caso nostro!

PlayStation



SOUL REAVER
LA GUIDA COMPLETA

Tutto per superare i punti più complicati di Soul Reaver.

PlayStation PC

TRUCCHI! pag. 40

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...





SERVIZIO SEGRETI I trucchi da pag. 50

LE NOSTRE RUBRICHE



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

ECCO LA PLAYSTATION 2!

SONY L'HA PRESENTATA!

I SEGRETI SULL'HARDWARE DELLA CONSOLE! ■ ORMAI È UFFICIALE!



Negli ultimi due mesi si è parlato molto della PlayStation 2. Ora, finalmente, dopo il primo annuncio riguardante la nuova PlayStation, Sony svela le sue carte.



▲ Una delle tante fantastiche demo grafiche apparse quest'anno.



▲ L'animazione di più personaggi è uno dei punti di forza della nuova console.

Pochi minuti prima che chiudessimo questo numero di Games Master ci sono arrivate le foto e le specifiche della console della nuova generazione: la PlayStation 2 di Sony. Tanto per iniziare, la nuova console NON avrà un modem, anche se supporterà il gioco online come il Dolphin di Nintendo e il Dreamcast di Sega. Il motivo è che, dato che la tecnologia è in continuo sviluppo e che la PlayStation 2 uscirà in Giappone nella primavera del 2000, sarebbe stato inutile inserire un componente hardware superato da altri prodotti poco dopo il lancio, come accadrà per esempio col modem a 33,6 kbps del Dreamcast. Sony propone invece la possibilità di connettere alla console la periferica che meglio si adatta alle proprie necessità. Possiamo scegliere elementi diversi a seconda che abbiamo un accesso ISDN, un collegamento via cavo o la cara, vecchia connessione telefonica. Il ragionamento fila. Per quanto riguarda il nome, è PlayStation 2! Un'altra rivelazione shock è stata che nella confezione ci sarà un Dual Shock 'quasi' standard. Si chiamera Dual Shock 2 e avrà tutti i pulsanti analogici, tranne i tasti Start e Select. Le buone nuove sono che gli accessori della PlayStation attuale saranno compatibili con la nuova macchina, quindi potremo utilizzare le nostre memory card, anche se ne verranno prodotte di più capienti, da 8MB. Le specifiche che abbiamo letto nei mesi scorsi sono confermate e se ne aggiunge una strepitosa: la PlayStation 2 leggerà i DVD, sia per i giochi che per i film. Questo significa che potremo giocare a Tekken 4 e vedere La Mummia con la stessa macchina. Eccezionale! Come possiamo vedere dalle foto, la PlayStation 2 sembra molto compatta e potrà essere utilizzata anche posizionata sul lato, per farci risparmiare spazio. Infine, tutte le periferiche che abbiamo saranno compatibili! Non perdiamo il prossimo numero di Games Master per avere altre notizie.

L'UOVO OGGI E LA GALLINA DOMANI

Bene, abbiamo visto le foto, conosciamo le caratteristiche. Ora potremmo pensare: meglio aspettare la PlayStation 2 invece che acquistare i giochi e la console PlayStation. Niente di più sbagliato! Innanzitutto l'arrivo della PlayStation 2 non è esattamente vicinissimo, quindi la PlayStation rimane sempre l'oggetto del desiderio dei videogiocatori. Inoltre i giochi saranno compatibili, quindi facciamo pure le nostre solite scorpacciate di titoli! Insomma: meglio l'uovo oggi E la gallina domani!



▼ Gli effetti luminosi esaltano l'animazione, già di per sé molto fluida. È davvero eccezionale.










www.tin.it
LOVE ADDICTION!
AGGIORNATI

CHEF'S LUV SHACK

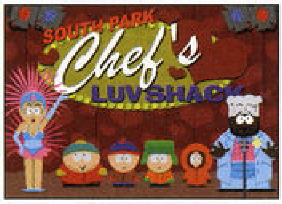
DOMANDE E MINI-GIOCHI

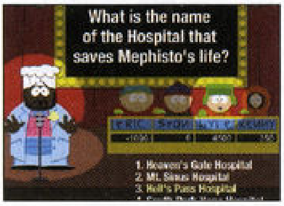
■ LA FESTA DEI QUIZ DI SOUTH PARK ■ FOLLIA A PIÙ GIOCATORI

Gli eroi del disegno animato più irriverente del mondo, che forse raggiungerà presto anche gli schermi italiani, ritornano in una nuova sboccata scorribanda!

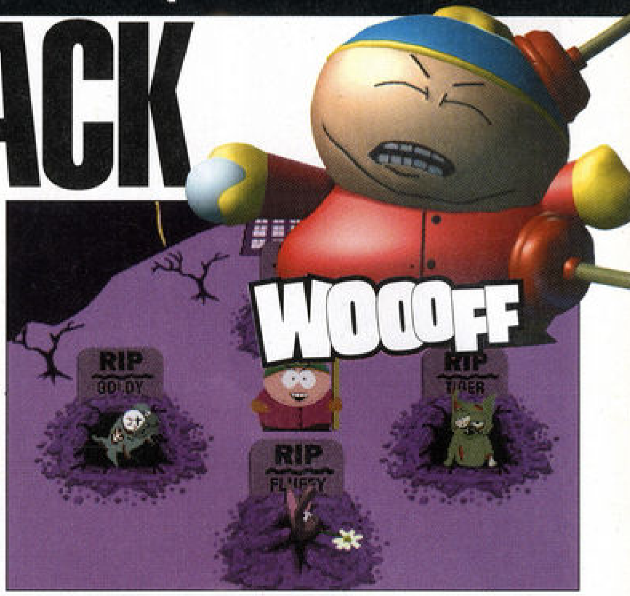
Chef's Luv Shack è suddiviso in due parti: un quiz e un assortimento di mini-giochi. Il quiz è presentato da Chef in persona e comprende qualcosa come 800 domande divise in 50 categorie, tutte in qualche modo legate alla serie televisiva.
È nei mini-giochi, tuttavia, che Chef's Luv Shack dovrebbe garantire il massimo divertimento. Ce ne sono 21 in tutto, molti dei quali sono varianti di giochi classici come Breakout, Paperboy, Donkey Kong e Asteroids. Dal momento che siamo a South Park, però, i giochini hanno nomi come Spank the Monkey, Asses in Space e Chicken Lover... Giocato in compagnia di qualche amico, dovrebbe essere spassoso. I principali punti deboli di Chef's Luv Shack, tuttavia, potrebbero essere rappresentati dalla sua longevità e dalla sua modalità a un solo giocatore. Acclaim dovrebbe pubblicare il gioco in novembre in versioni per PC, PlayStation e Nintendo 64.



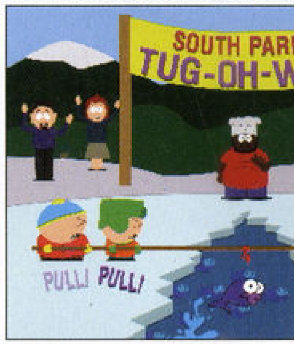








▲ La banda di South Park presenta la sua versione del classico di Stephen King Pet Semetery. Forse questa volta Kenny avrà una degna sepoltura.





◄ "Ehi, ragazzi, lasciate che vi mostri come si gioca". Eccetera...

SOUTH PARK RALLY

CARTMAN IN GO-KART?!

■ MARIO KART CON LE PAROLACCE! ■

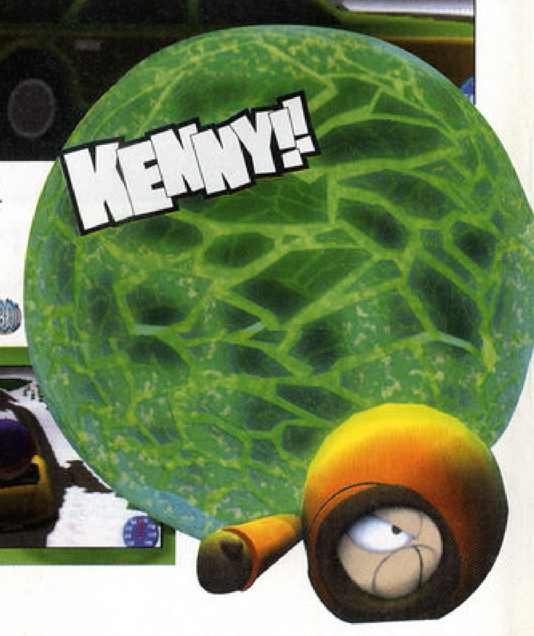
Proprio così, South Park Rally! Un altro gioco a suon di irriverenze e parole colorite. Gli altri giochi non si sono mostrati all'altezza della serie, almeno finora, ma...

..South Park Rally potrebbe quantomeno dimostrare che i giochi tratti da South Park non si esauriscono nelle battute volgari e in una azione di gioco troppo scarsa.
Il gioco viene presentato come un 'titolo di avventura a base di go-kart'. Perciò, malgrado i numerosi tratti comuni con titoli tipo Mario Kart o Speed Freaks, South Park Rally si preannuncia come un gioco basato sulle missioni. E sulle parolacce, ovviamente. È diviso in tre parti (Championships, Arcade e Multi-player), sebbene solo la prima delle tre sia attualmente completa e funzionante. Si comincia con una scelta di otto personaggi su un totale di 28; ognuna delle circa 15 missioni è legata a una particolare vacanza... meglio non fare domande. Non si tratterà comunque soltanto di percorrere un paio di piste alla maggiore velocità possibile. Niente affatto. Se affronteremo la Chicken Lover Race, per esempio, dovremo raccogliere quattro polli e superare determinati check point evitando che l'appassionato di polli in persona ci arrivi prima di noi. Cosa intenda fare con i polli non viene spiegato. Tra i variopinti bonus ci sono il vomito, le Salty Balls di Chef e altre bizzarrie. Potremo anche investire topi e spalmarli sulla strada per ostacolare la tenuta di strada degli altri piloti. Teniamoci forte: questa esperienza di gara totalmente innovativa uscirà presto.





▲ Chef in una gustosa 'love-mobile' fuoristrada.






UNION REALITY
IL GAME ENTRA IN UN NUOVO MONDO
da £. 150.000
IVA inclusa
Volante dual-shock con pedaliera, cambio e freno a mano
PC COMPATIBLE
PlayStation.
L'unico che trasmette le vibrazioni anche sulla pedaliera.
15 pulsanti, altezza regolabile, impugnatura ergonomica.
Disponibile sia per PC che per Playstation.
Sul nostro sito troverai tutti i prodotti della linea, le novità, le offerte e gli indirizzi dei rivenditori Union Reality:
www.unionreality.com

FINAL FANTASY 9

UNA NUOVA STRADA PER LA SERIE? IL FORMATO DEL FUTURO



Che la serie Final Fantasy avrà un nono capitolo è confermato: ciò che non è certo è se si chiamerà o no Final Fantasy 9. Potrebbe al contrario trattarsi dell'inizio di un nuovo capitolo per la serie di Square.


La grafica si è fatta sempre più realistica con il procedere della serie...


...ma dovremo attendere per sapere dove andrà a parare Square con il nono capitolo.



Il creatore della serie, battezzò il primo gioco Final Fantasy perché era disposto a ritirarsi se non avesse avuto successo. Ne ha avuto in abbondanza, ma la parola 'Final' ha resistito fino a oggi. Tuttavia, come ha rivelato il vice presidente di Square, la società è pronta a rinunciare a questo titolo. "Non è ancora stato deciso se il prossimo gioco si chiamerà o no Final Fantasy 9. Cerchiamo sempre di creare trame e sistemi di gioco che siano all'avanguardia".



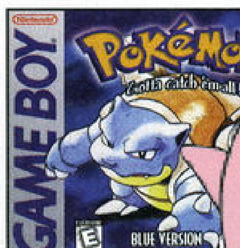
ARRIVA POKEMON!

DISPONIBILE IN ROSSO E IN BLU RACCOGLIAMO TUTTI I MOSTRI!

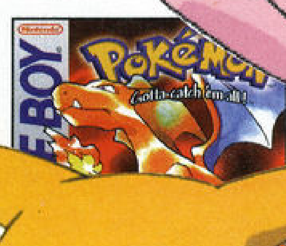
Presto la nostra vita potrebbe improvvisamente prendere una nuova direzione. Perché? Perché Pokemon è uscito finalmente in Europa.



È già un mega-successo in Giappone, America e Australia ed è in gran parte per merito suo che il Game Boy si vende ancora come il pane. Insomma, a cosa è dovuto tutto questo clamore? Pokémon (abbreviazione di Pocket Monsters, cioè 'mostri tascabili') mescola il meglio di altri giochi per Game Boy, aggiungendovi tutte le varie magie giapponesi. Il risultato? Uno dei giochi più entusiasmanti di ogni tempo. In sostanza si tratta di un gioco di ruolo a base di combattimenti, in cui il nostro arduo compito sarà catturare l'intera popolazione dei Pokémon. Dal momento che ce ne sono 150, non si tratta di un'impresa facile. Oltre a occuparci dei nostri Pokémon dovremo risolvere enigmi, interagire con altri personaggi e misurarci in una marea di mini-giochi. Oltre a raccogliere i vari Pokémon potremo allenarli e vederli diventare sempre più potenti, il che ci consentirà di catturarne altri ancora. Anche se dovessimo riuscire a scoprire tutti i mostri presenti sulla nostra scheda, comunque, il gioco non finirà lì: Pokémon è disponibile infatti su due diverse schede, una rossa e una blu. Il gioco è lo stesso su entrambe le schede, ma il bello è che su ognuna ci sono circa 10 mostriciattoli assenti sull'altra. Perciò, se vorremo possederli tutti, sarà essenziale scambiare i mostri con quelli di altri giocatori, collegando i nostri Game Boy... a meno, naturalmente, di non voler sborsare più soldini per acquistare entrambe le schede. Non si tratta soltanto di un simpatico gioco tascabile, comunque. Le ragioni per le quali Pokémon è divenuto un fenomeno così importante sono legate tanto alla straordinaria quantità di prodotti a esso collegati quanto al gioco per Game Boy vero e proprio. In Giappone sono disponibili un sacco di giochi per Nintendo 64 legati a Pokémon, per non dire poi degli innumerevoli giocattoli, della serie televisiva, dei portachiavi, dei poster, dei fumetti, del gioco di carte, del film... Nei punti vendita ufficiali di Pokémon a Tokyo e Osaka sono disponibili perfino le calze dei Pocket Monsters. Ne vedremo delle belle, garantito...



Dovremo acchiapparli tutti.

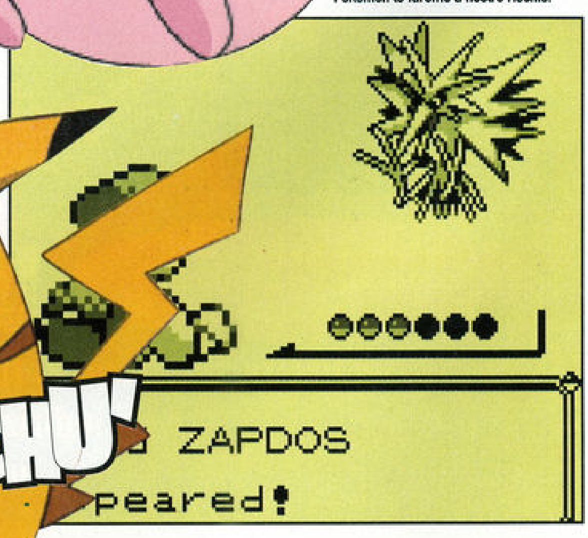






▲ Abituiamoci a queste schermate. Molto presto non potremo più staccarcene.

Avranno anche un aspetto bizzarro, ma se sottovaluteremo la potenza dei Pokemon lo faremo a nostro rischio.








THE SEXY GALAXY
Lula2
Mettiti nei panni di un imprenditore intergalattico che ha deciso di trattare l'articolo che offre i migliori guadagni: il sesso. Scegli le tue"colleghe" a seconda delle loro attitudini in campo sessuale, addobba le loro stanze in modo che siano in tema con le loro "specialità", curale quando sono ammalate, e soprattutto cerca di fare una montagna di soldi con il loro aiuto. Non potrai fare a meno del seguito del gioco più caldo sul mercato.
Distribuito da
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI
18
CDV Software
venite a trovarci sul nuovo sito
www.3dplanet.it
adv: info@graphimage.it
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

PLASMA SWORD

CAPCOM SUL DREAMCAST

È CAPCOM, NON È IN DUE DIMENSIONI E NON SI CHIAMA STREET FIGHTER

Capcom ha pensato di cambiare console per la seconda uscita del suo picchiaduro tridimensionale Star Gladiator: Plasma Sword.

Capcom è convinta che la povera vecchia PlayStation non sarebbe mai in grado di stare al passo con i 60 fotogrammi al secondo del gioco, perciò questa volta i fortunati saranno gli utenti del Dreamcast. Malgrado sia nota soprattutto per i suoi picchiaduro a due dimensioni, Capcom ha reso l'azione di gioco più frenetica e spettacolare che mai, grazie a un nuovissimo sistema automatico per le combo che consente di effettuare sequenze anche di 15 mosse consecutive. È stata inoltre introdotta una strategia di combattimento completamente nuova, basata sulle tre tecniche Plasma. Il Plasma Field blocca l'avversario, mentre il Plasma Reflect serve per parare gli attacchi lasciando gli avversari scoperti e pronti a ricevere un colpo Plasma Revenge; visto che 'revenge ' significa 'vendetta', questa tecnica si spiega da sé. Ci saranno 22 personaggi tra cui scegliere e l'azione sarà ambientata all'interno di numerosi livelli futuristici costellati di luci al neon. Secondo Capcom la grafica della versione per Dreamcast sarà pari e forse perfino superiore a quella della versione da sala giochi; possiamo prevedere, quindi, che tutti i limiti in termini di giocabilità verranno nascosti sotto effetti pirotecnici e sbalorditivi. Il gioco uscirà a fine settembre in Giappone e in seguito saremo in grado di dare altre notizie in proposito.





▲ Se crediamo che questa combo da quattro colpi sia impressionante, com'è senz'altro, aspettiamo di vederne una da 15.

◄ OK, forse non è proprio il picchiaduro più realistico e serio che abbiamo mai provato.



▲ Quale picchiaduro che si rispetti potrebbe fare a meno di qualche bella ragazza?





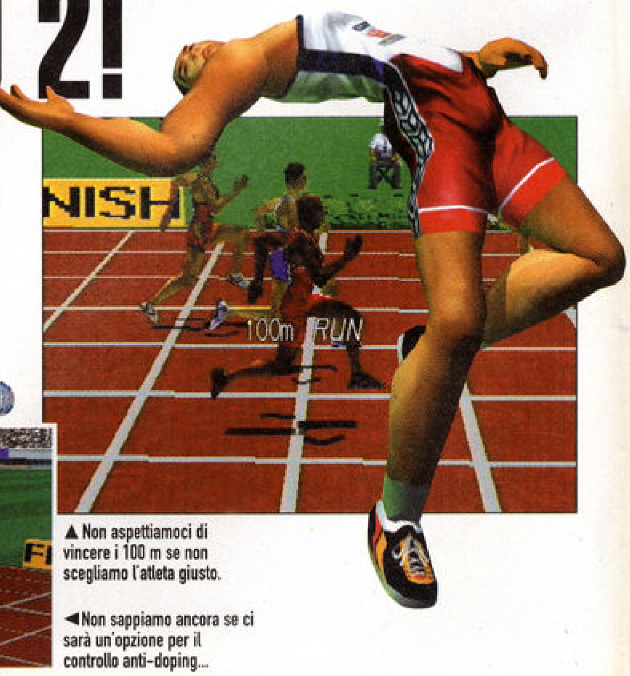
ECCO TRACK & FIELD 2!

SI TORNA A PICCHIARE SUI PULSANTI!

UN GRANDE RITORNO NEI VIDEOGIOCHI DI ATLETICA LEGGERA

Prepariamoci a scaldare polsi e dita perché Konami sta per lanciare il seguito del celebre gioco di atletica leggera spacca-pulsanti!

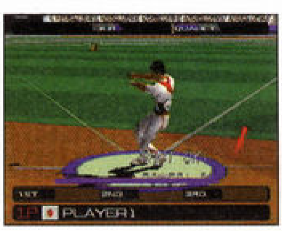
Eccoci ancora qui a spaccare i nostri joystick con un grandissimo videogioco! In questo seguito del celebre Track & Field prepariamoci ad affrontare prove di atletica leggera ma anche sollevamento pesi, canoa e ciclismo. Alcuni eventi richiederanno tempismo e velocità, altri anche strategia nel dosare le energie degli atleti. Konami dice inoltre che la grafica sarà favolosamente realistica. Piuttosto che sfruttare testimonial di successo, Konami ha preferito utilizzare una serie di atleti standard per i diversi Paesi rappresentati. Ci sarà molto da sudare, ne siamo sicuri!

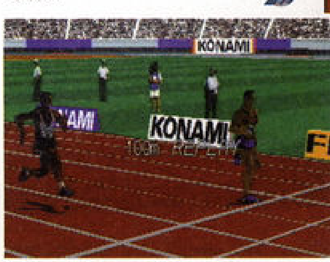


▲ Non aspettiamoci di vincere i 100 m se non scegliamo l'atleta giusto.



▲ Accidenti, questi ragazzi hanno dimenticato i giornali che devono consegnare...





◄ Non sappiamo ancora se ci sarà un'opzione per il controllo anti-doping...


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Digital music
Internet
Home cinema
Games
Vivi l'emozione
GeForce
3D Blaster GeForce Annihilator, con la nuova e rivoluzionaria tecnologia Transform and Lighting per essere indipendenti dalla potenza della CPU, 32MB di memoria SDRAM e 4 pixel pipeline, ti farà vedere cose che non potrai raccontare!
Live the experience
CREATIVE®
WWW.CREATIVE.COM
© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl



Non temere...
è "solo" un
Gioco di Ruolo!
Solo la più forte banda di avventurieri sopravviverà al pericoloso viaggio verso il covo del Negromante per sconfiggere il suo esercito di non-morti. Rage of Mages II: Necromancer grazie ad una combinazione vincente di elementi, offre un'esperienza di gioco completamente nuova.
• 43 missioni non lineari
• Oltre 400 tipi di armi, oggetti e incantesimi
• 80 diversi temibili nemici
• Rivoluzionario editor di livelli
Rage of Mages II
Necromancer
www.ubisoft.it
Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it
3D Planet
La pirateria ci uccide
Software protetto
Ubi Soft
Entertainment
UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it
Nival entertainment
Monolith Productions
Windows
CD-ROM PC

LE NOSTRE ANTEPRIME



questo mese

TUROK RAGE WARS PlayStation pag. 22



FINAL FANTASY 8

PlayStation pag. 16

E' ARRIVATO IL SEGUITO DEL GIOCO DI RUOLO DI MAGGIOR SUCCESSO!

OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

WCW MAYHEM

ANCORA IL WRESTLING!



p24

RAYMAN 2

... UNA VERA BOMBA!



p26

THIS IS FOOTBALL

PER TUTTI NOI TIFOSI DI CALCIO



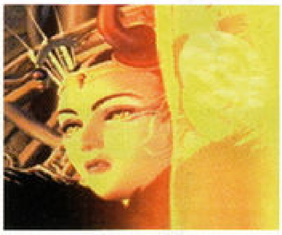
p30

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 36

PlayStation

Teniamoci pronti: sta per uscire il seguito del gioco di ruolo più bello e di maggior successo di tutti i tempi! Siamo riusciti a provare la prima versione per il mercato europeo! Uau! E come se non bastasse da noi uscirà completamente in italiano!

FINAL FANTASY 8







AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■





Sembra che Final Fantasy 8 sia in commercio da secoli. È uscito in Giappone sei mesi fa e soltanto adesso possiamo giocarlo in inglese! Era ora!

Alcune riviste specializzate non troppo brillanti hanno recensito la versione in giapponese senza capire una sola parola della storia. Adesso non abbiamo più dubbi a proposito della SeeD. Sappiamo perché Seiffer combatte contro Squall nella sequenza introduttiva. Sappiamo anche come funzionano i nuovi attacchi Draw e Guardian Force e tutto dopo soltanto cinque minuti di gioco. Se siamo dei fan di Final Fantasy 7 saremo felicissimi di sapere che, dalle prime nostre impressioni, questo nuovo capitolo è anche migliore del precedente! La storia è più credibile, ambientata in un futuro supertecnologico, e i personaggi sono realistici e maturi. Se aggiungiamo una grafica tra le migliori in circolazione, ecco che abbiamo il seguito che tutti si aspettavano. Il prossimo mese presenteremo una recensione davvero ENORME. Per il momento, ecco un po' di anticipazioni.

Tic-tic-tic-tic...

Anche le battaglie sono giocabili ora. Se premiamo R1 nel momento esatto in cui Squall lancia il suo attacco, gli effetti sono molto più letali. Tosto.





▲ Attaccare semplicemente un nemico causerà pochi danni.



▲ Premiamo R1 quando la spada lo colpisce per causare danni maggiori.



▲ Se ha troppe gambe, facciamolo fuori subito.



◄ Anche il nostro "limit break" viene aumentato premendo i pulsanti al momento giusto!

Svelti con le mani!

Il nuovo comando Draw è un attacco da usare durante gli scontri, ma invece di causare dei danni al nemico, serve a prendergli degli oggetti utili.



▲ Ci sono punti come quelli per il salvataggio in cui possiamo rifornire le nostre scorte.



▲ Chi attiva il comando Draw si prende il bottino.

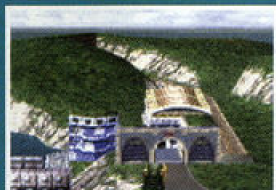


▲ Questo comando va usato in combattimento per levare al nemico oggetti!

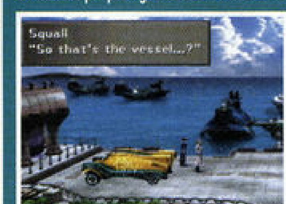
La mappa

▼ La mappa svolge un ruolo molto importante in Final Fantasy 8 ed è possibile accedervi quasi immediatamente.





▲ Guidiamo il furgoncino in giro poi scendiamo per proseguire la nostra avventura.



FINAL FANTASY 8

Che gruppo!

Ecco il gruppo di persone che impareremo a conoscere durante le prime fasi della nostra avventura, lunga ben quattro CD-ROM! Ne incontreremo ancora tantissimi che vogliono unirsi a noi o che ci offrono di seguirli.



▲ Squall è l'eroe principale del gioco.



▲ Seiffer è il nostro rivale per eccellenza, oltre a essere il capo del gruppo. È proprio odioso.



▲ Selphie è un altro compagno di viaggio che compare nella missione di addestramento.



▲ Rinoa incontra Squall al ballo della SeeD e non lo molla più.



▲ A Zell piacciono le risse, per fortuna.



▲ Quistis, la sensualissima insegnante.

A fuoco!

Uno dei punti forti del gioco è la maniera in cui sono stati integrati i fondali renderizzati, i filmati in full motion video e i personaggi a grafica poligonale. Il gioco a volte si trasforma in una sequenza in full motion video mantenendo i poligoni dei personaggi perfettamente delineati in prospettiva in primo piano! Un bella messa a fuoco.



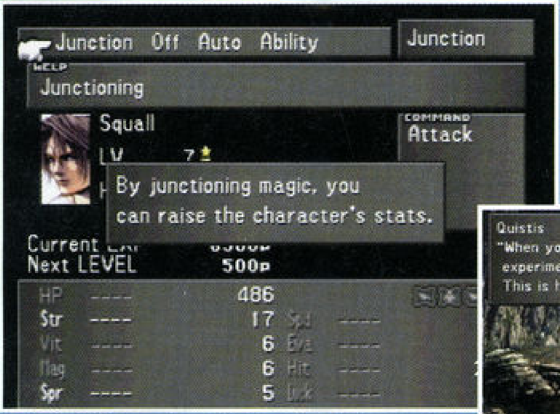
▲ Notiamo la brillantezza del primo piano e la sfocatura dell'arco sullo sfondo.



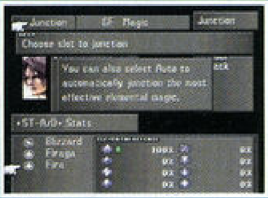
▲ Se ci avviciniamo, cambia. Adesso è a fuoco la parte più avanti. Che roba!

Sempre più forti!

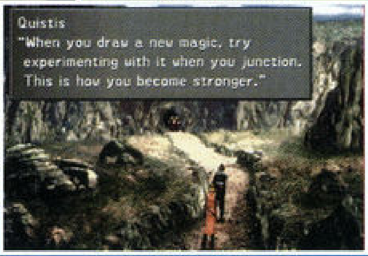
Non ci sono i Materia in Final Fantasy 8, per fortuna. C'è invece l'opzione Junctioning che permette di aggiungere delle "connessioni" ai personaggi per ottenere nuovi power-up. Quelli che preferiscono la complessità del metodo Materia possono dedicarsi a un gioco con le carte per aumentare i loro poteri.

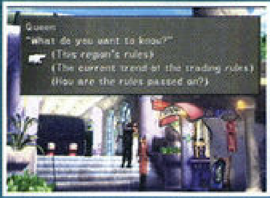


▲ Possiamo collegare vari elementi di forza e di magia. Le connessioni possono essere potenziate grazie al gioco con le carte.



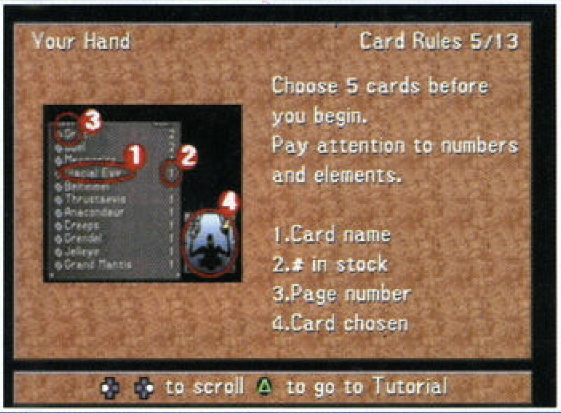
▲ Se le cose si fanno troppo complicate, la funzione Auto permette di collegare automaticamente i nuovi poteri.







▲ È come un gioco di ruolo fantasy con le carte che funziona con alcuni personaggi.



▲ C'è un livello di allenamento per apprendere le regole del gioco. Possiamo anche non sfruttare i vantaggi del gioco ma l'opzione c'è per chi desidera un livello di difficoltà maggiore.

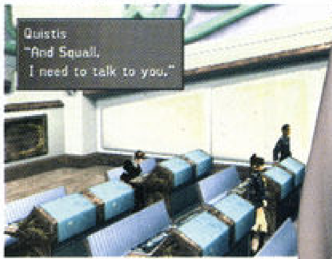
Scuola di combattimento!

La prima parte della storia riguarda gli esami SeeD alla scuola militare Garden.





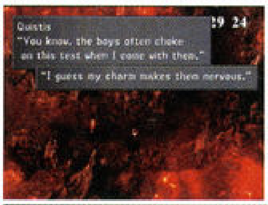
▲ Si stanno preparando ai prossimi esami.



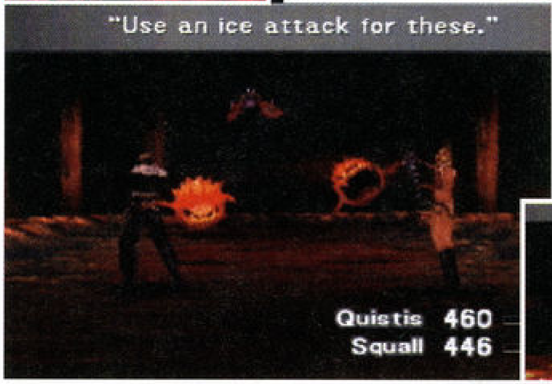
▲ Oh oh. . .Qualcuno ha dei problemi con l'insegnante. Si beccherà una bella punizione.

Prova di forza!

Prima degli esami dobbiamo combattere contro Quistis, nostra insegnante, per la prima Guardian Force. La prova si svolge in una caverna a est della scuola che possiamo raggiungere a piedi grazie alla mappa sul video. L'atmosfera è davvero terrificante.









◄ Il modo migliore per contrastare le bestie feroci è usare gli incantesimi del ghiaccio.





▲ I nuovi "limit break" sono il segreto per eliminare il guardiano che ci aspetta alla fine.

Cambio!

In Final Fantasy 8 Squall indossa una giacca dal colletto di pelliccia. Basta però visitare la sua stanza nel dormitorio della scuola per fargli indossare una elegantissima uniforme SeeD.



▲ La vecchia giacca impellicciata può diventare immediatamente...



▲ ...una uniforme militare. Peccato che rimangano il medaglione e la canottiera.

La prima missione!

Prima di entrare a far parte a tutti gli effetti della SeeD, la squadra speciale di mercenari, dobbiamo affrontare l'ultima missione d'allenamento. Si tratta del demo giapponese del gioco, uscito circa sei mesi fa. Dobbiamo infiltrarci in una città occupata e combattere su una torre per le comunicazioni.



▲ Seiffer, che non vede l'ora di combattere, è infastidito per la semplicità della missione, quindi decide di attaccare anche altri nemici.

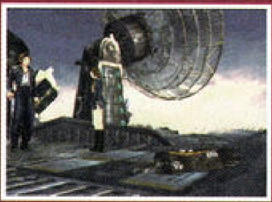
▼ Sulla strada di montagna incontriamo molte temibili belve, come questa qua.



▲ Zell, Squall, Quistis e Seiffer, il sapientone del gruppo, si preparano alla battaglia nel veicolo di trasporto e sono nervosissimi.







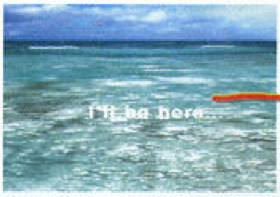
▲ I nostri eroi seguono il nemico fino alla torre per le comunicazioni. All'attacco!



▲ C'è un nemico di fine livello ad aspettarci. Cosa succederà? La risposta nel prossimo numero!

Grafica da urlo!

L'introduzione è davvero incredibile. Vediamo Rinoa, che in seguito ruberà il cuore a Squall, in un campo, circondata da tantissime piume. Seiffer e Squall si trovano davanti al tremendo Edea, il cattivo di Final Fantasy 8, che sta seduto in posizione regale.





▲ Una spiaggia, un campo, piume dappertutto e Rinoa, tutta sola, che aspetta Squall...





▲ Le piume scompaiono per mostrare Seiffer e Squall in combattimento.



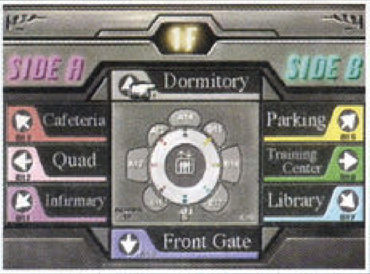


▲ Seiffer taglia il volto di Squall, ma lui si becca la ragazza.

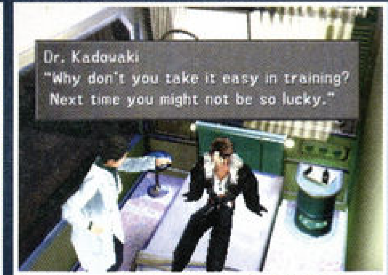


Ritorno a scuola!

Girare all'interno dell'accademia militare Garden, dove inizia il gioco, rappresenta un'avventura nell'avventura. È un primo approccio al gioco davvero bellissimo: ci sono tantissimi particolari da osservare e cose da fare.



▲ Il quadro all'entrata ci trasporta direttamente in qualsiasi parte della scuola, evitandoci di dover andare in giro inutilmente.



▲ Possiamo curare le eventuali ferite all'interno dell'infermeria. È utile a Squall dopo i colpi ricevuti nella sequenza d'introduzione.



▲ La zona per l'allenamento ci permette di fare pratica nel combattimento contro una gamma di belve in gabbia.

PRIME IMPRESSIONI

Diciamo addio per sempre alla nostra vita sociale: Final Fantasy è tornato!

Avevamo già un'idea del gioco quando, circa un anno fa, avevamo visionato la versione



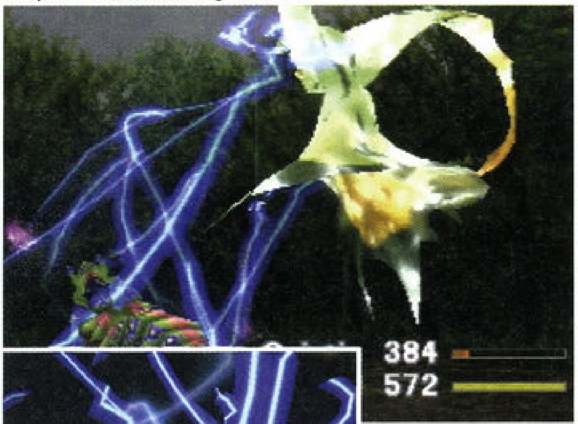
giapponese. L'avevamo giudicato in maniera estremamente positiva, non soltanto dal punto di vista visivo, ma non gli rendevamo giustizia a causa della barriera rappresentata dalla lingua. Adesso che abbiamo la versione inglese non riusciamo a staccarcene! Si nota subito che Final Fantasy 8 è un gioco di classe. L'introduzione è ottima. Le fasi iniziali del gioco, nelle quali affrontiamo le prime battaglie e impariamo a conoscere il sistema delle "connessioni", sono eccellenti, molto migliori rispetto a



quelle di Final Fantasy 7. Quello che ci ha davvero colpito è che, a differenza che in Final Fantasy 7 c'è un'integrazione perfetta tra i fondali pre-renderizzati, dei veri e propri "quadri" dipinti al computer, i filmati in full motion video di primissima qualità e i personaggi, resi graficamente grazie alla sovrapposizione dei poligoni sopra una forma pre-renderizzata. Gli eroi danno al titolo un tocco più fantascientifico e tecnologico della classica ambientazione dei giochi di ruolo. Grande!

Pronti al combattimento...

Anche in Final Fantasy 8 troviamo il solito sistema di battaglie casuale ma ci sono dei menu migliorati e dei nuovi attacchi a tempo che vivacizzano gli scontri.



▲ I nuovi menu sono più chiari e rendono il gioco più bello.



▲ Se abbiamo giocato a Final Fantasy 7 non avremo problemi col sistema di combattimento di Final Fantasy 8 più semplice e fluido.



Zell il duro!

Uno dei personaggi più interessanti è Zell, un esperto nel combattimento corpo a corpo. I suoi "limit break" sono simili a un picchiaduro.



▲ Zell non usa armi speciali o magie. Elimina i nemici a cazzotti e calci.



▲ Squall non vuole farsi carico delle sbruffonate di Zell.



La Forza Guardiana!

I migliori attacchi sono le Guardian Force che guadagniamo e possiamo potenziare. Ognuna prevede l'evocazione di un antico mostro che può uccidere il nemico con attacchi che utilizzano ghiaccio, elettricità, fuoco o acqua.



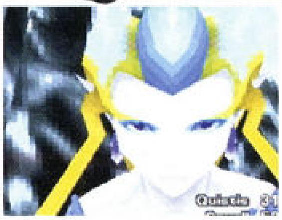
▲ Guadagniamo questa alla fine del primo combattimento.



▲ Una volta che l'abbiamo ottenuta, possiamo usare la Guardian Force a nostro piacimento.

► La durata dell'attacco speciale è lunghissima, oltre a essere un piacere per gli occhi.







il pagellino

➕ Bellissimo da vedere, entusiasmante da giocare ed enorme!

➖ Ci sono sempre le solite battaglie casuali.

quando uscirà?

È in inglese e in versione PAL. È praticamente finito, eccetto per un paio di particolari.

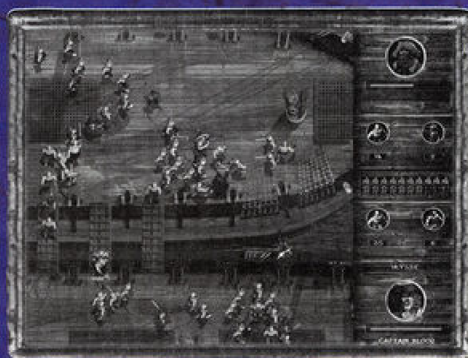
Il prossimo mese presenteremo la recensione più completa in circolazione su Final Fantasy 8. Da non perdere.


Allarga
i tuoi orizzonti,
espandi
i tuoi domíni,
comanda
le tue navi.
Ora sei
un corsaro.
www.microids.com



Corsairs GOLD

Partite all'avventura a bordo delle più grandi navi da guerra dell'epoca, per mari e per porti sconosciuti. Dal Mar dei Caraibi alle coste australi, al comando delle vostre navi (disegnate basandosi sui progetti originali), in compagnia del vostro equipaggio e del vostro coraggio.



Ai vostri ordini e lanciata alla conquista dei mari, un'intera flotta di cui avrete la **gestione completa**, dal morale dell'equipaggio alle attività commerciali che riuscirete ad avviare.



Dopo la prima versione di Corsairs è arrivata, più **potente** e con **più missioni, Corsairs Gold**. Più di **50 missioni** nell'emisfero australe, campagne di conquista per conto delle quattro potenze marinare dell'epoca, Francia, Inghilterra, Spagna e Olanda e **5 missioni nella nuova modalità avventura** totalmente aperte, in cui voi sarete l'unico Comandante cui rendere conto.

MICROÏDS

fallo per gioco.

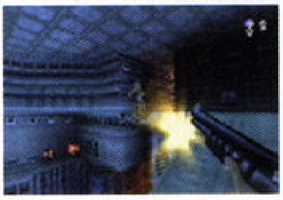
TUROK RAGE WARS



Riteniamo che la parte migliore di Turok 2 fossero gli scontri all'ultimo sangue in modalità per più giocatori ma che non ce ne fossero abbastanza? Ringraziando il cielo, Turok Rage Wars è la risposta alle nostre preghiere…

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIM…NI!





Cosa fare quando, dopo aver finito di sviluppare un gioco, si hanno ancora molte idee in cantiere?

Si crea un altro gioco, ovviamente. Ecco com'è nato Turok Rage Wars: un'estensione perfezionata della modalità deathmatch di Turok 2… Possiamo scegliere tra cinque armi diverse, divise in tre categorie: caricate a cartucce, a esplosivi o a energia. Una sesta arma, il Warhammer, è quella di base quando terminiamo le munizioni delle altre. Possiamo modificare liberamente la combinazione delle armi di ogni personaggio. In pratica possiamo sviluppare uno stile di combattimento personalizzato a seconda dell'arsenale scelto. I giochi in modalità per più giocatori sono divisi in quattro gruppi di mappe, chiamati Blood Lust, Capture the Flag, Team Blood Lust e Frag Tag, per un totale di 36 mappe diverse. Possiamo anche giocare contro personaggi controllati dal computer. Scegliamo tra i 17 personaggi, tra i quali Turok e nuovi nemici di fine livello, selezioniamo l'arma che vogliamo e prepariamoci allo scontro!

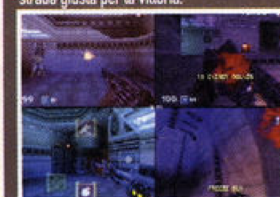
Armi e martelli!

Quando moriamo torniamo ad avere il Warhammer di base, quindi faremo meglio a trovare in fretta delle armi più potenti.





◄ Colpire in testa l'avversario con un martello dalle dimensioni esagerate non è la strada giusta per la vittoria.



Pulsanti per le funzioni!

Ogni arma ha un pulsante di fuoco secondario che attiviamo premendo B. Per esempio, il lanciarazzi ha una funzione che ci permette di sparare da dietro gli angoli!





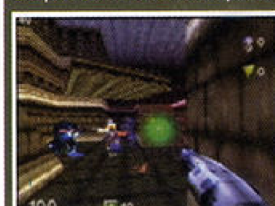
▲ Beccati questo, furbacchione! Eh sì, Turok Rage Wars ci trasforma in terribili macchine di distruzione.

▲ Usiamo il boomerang per rubare le munizioni agli altri giocatori. Un po' scorretto ma ci piace.

◄ Una volta imparato l'uso delle funzioni secondarie, i giocatori più esperti sono in grado di eliminare il nemico senza essere scoperti!

Arnesi subdoli!

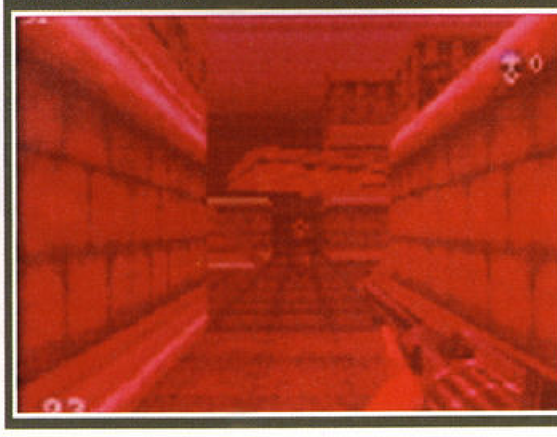
Ci sono cinque armi che possiamo raccogliere, tra le quali la Mina Teletrasporto. Sembra un tipo di munizione normale, ma trasporta il nemico in un posto poco confortevole a nostra scelta.



▲ Cos'è quella cosa in lontananza? Un bel po' di munizioni per me?



▲ Oppure è una Mina Teletrasporto che mi sbatte lontaniss… Aarrgghh!



SVILUPPATORE: ACCLAIM STUDIOS
EDITORE: ACCLAIM

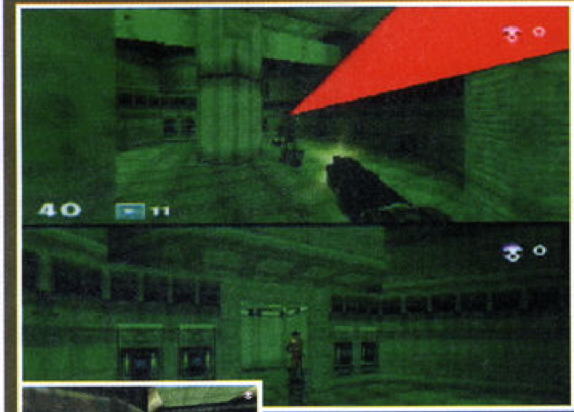
GENERE: SPARATUTTO 3D
GIOCATORI: 1-4

CARATTERISTICHE: MEMORY, RUMBLE PAK
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

RAGE WARS

Ne rimarrà solo uno!

La modalità Scenario vede un singolo giocatore, o una squadra di due, contro un esercito di robot. Uccidiamoli tutti per passare al livello successivo, acquisendo nuove armi durante il tragitto.











▲ La nostra potenza di fuoco, inizialmente, non fa molta scena. Peccato.

◄ Coprimi, sto per entrare! Meglio proteggere il compagno o rimanere nascosti?

► Nella modalità di gioco in squadra la tattica migliore è stare uno vicino all'altro. La tentazione di separarsi e di andare in esplorazione sarà più forte?

Ti vedo!

All'inizio abbiamo una panoramica del livello per vedere dove si trovano i robot, gli oggetti da raccogliere e gli altri giocatori.







▲ È meglio fare un attacco suicida diretto contro il giocatore più vicino o agire più di soppiatto per sopraffare i nemici?

Armi per tutti!

Abbiamo già scelto le armi che preferiamo. L'Inflator gonfia il nemico: colpiamolo tre volte ed esploderà. Il Chest Burster fa sì che l'avversario venga invaso da larve che si schiudono dentro il suo corpo e lo fanno esplodere. Che schifezza!





▲ Abbiamo visto un vero pallone gonfiato? Ecco gli effetti devastanti dell'Inflator!

◄ Vuoi farti esplodere la cassa toracica, amico? Mi sa di no.

Piccolo è bello

I livelli sono abbastanza ridotti nelle dimensioni, il che rende la giocabilità più veloce e la vita del nostro personaggio più breve che in altri giochi del Nintendo 64 come Quake 2. I giocatori hanno inoltre minori possibilità di stare in un solo posto.



▲ Dobbiamo sempre essere in movimento se non vogliamo fare una brutta fine.



▲ Ci prude il dito sul grilletto? Ci vuole un attimo per imbattersi in un altro giocatore.



▲ Spesso in Turok Rage Wars abbiamo zuffe che vedono coinvolti quattro giocatori.



▲ Se entriamo in una zona non segnata, lanciamo una granata davanti per sicurezza.

PRIME IMPRESSIONI

È una guerra mondiale o una rissa da discoteca?

È difficile giocare a Turok Rage Wars e non rimanere colpiti. Ci sono molti punti a favore del gioco: dall'arsenale, a dir poco enorme e molto fantasioso, alla



scelta dei personaggi, alla bellezza delle ambientazioni. Cosa altrettanto importante, i controlli sono molto semplici e Acclaim riesce a mantenere fede al proposito di rendere accessibile il gioco a chi lo affronta per la prima volta, senza che i giocatori più esigenti perdano interesse. Ci sono molte modifiche da apportare e se Turok Rage Wars riuscirà a mantenere fede alle aspettative dipenderà dalle ultime settimane del processo di sviluppo. Bisogna rivedere la potenza di certe armi. Il lanciagranate, in particolare, ha una potenza di fuoco incredibile,



col rischio di trasformarci in macellai onnipotenti. L'intelligenza artificiale dei robot, al momento, non è niente di eccezionale. Questa caratteristica si nota soprattutto nella modalità per singolo giocatore. Quando troviamo un robot, dato che raramente loro trovano noi, sembra quasi paralizzarsi, quindi è facilissimo farlo fuori. Il problema maggiore, al momento, è rappresentato dal movimento a scatti del gioco e dai suoi rallentamenti. Un difetto fondamentale in un titolo che fa della modalità per più giocatori il proprio punto di forza. Una volta risolti questi problemi, Turok Rage Wars dovrebbe senz'altro diventare uno dei migliori sparatutto per Nintendo 64.

il pagellino

+ Armi letali e livelli ottimi dovrebbero fare di questo gioco il miglior sparatutto 3D

− Potrebbe sembrare un riempitivo prima del Turok 3 vero e proprio

quando uscirà?

Mentre scriviamo, Turok Rage Wars si trova nelle ultime fasi del processo di sviluppo.

Il gioco dovrebbe uscire intorno a metà novembre. Presenteremo una recensione appena sarà completato.

WCW MAYHEM

Il primo gioco di Electrinic Arts ispirato al wrestling promette botte da orbi e sedie che volano. Si tratta davvero di uno scontro senza esclusione di colpi o di una zuffa tra bambini?





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





WWF Attitude ha dimostrato definitivamente che il pazzo mondo del wrestling può essere trasportato in un videogioco degno di questo nome, non necessariamente un picchiaduro di serie C.

Se WCW Mayhem, ultima proposta in questo filone per PlayStation, vorrà competere con WWF Attitude dovrà essere qualcosa di davvero speciale… Per prima cosa, EA ha inserito nel gioco tutti i wrestler più famosi della WCW, da Hollywood Hogan e Goldberg fino ad altre stelle di questo sport come Norman Smiley e Prince Laukea. Ci sono 60 personaggi in tutto, divisi in sei gruppi, tra i quali NWO Wolfpac e Hardcore Gang, nome piuttosto interessante. È il primo gioco di wrestling per PlayStation nel quale possono giocare fino a quattro giocatori contemporaneamente, quindi faremmo bene a rispolverare i vecchi Multitap. Non sarebbe un vero gioco di wrestling se non potessimo creare il nostro lottatore personalizzato. Le partite in modalità per più giocatori sono molto divertenti, mentre quella per un giocatore sembra ancora limitata, per il momento. Se abbiamo davvero voglia di combattere come un vero lottatore, WCW Mayhem potrebbe fare al caso nostro…

Ho creato un mostro!

L'opzione "crea un lottatore" è perfetta per creare creature bizzarre. Uomini senza gambe, teste piene di piercing, magliette eccentriche… c'è di tutto.



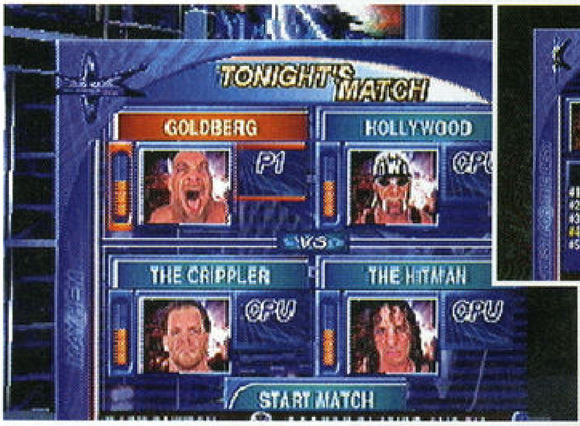


▲ Una volta scelto l'aspetto del nostro lottatore, possiamo modificarne le abilità…



Il ring è pieno!

WCW Mayhem presenta l'elenco più completo in assoluto di lottatori, dai vecchi protagonisti degli anni '80 fino ai moderni wrestler dalle mosse spettacolari. Iniziamo con 40 lottatori, ma ne possiamo sbloccare altri se completiamo alcuni quadri.





▲ Scaliamo la classifica della WCW per ottenere i lottatori bonus.



▲ Scott Norton se ne va imbronciato dopo che gli hanno detto che è passata l'ora in cui deve andare a dormire…



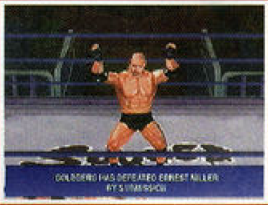
▲ Essere un lottatore "caldo" significa saltare addosso agli avversari in mezzo ai tavoli di bordo ring. Peccato non sia possibile farlo in WCW Mayhem.



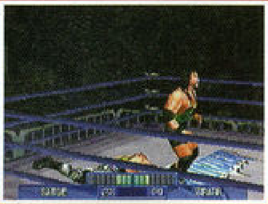
◀ È una specie di sciabola quella che hai in mano o sei soltanto felice di vederci?

Un mondo di dolore!

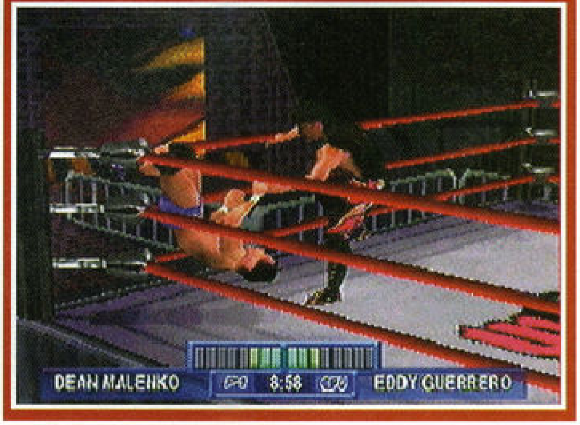
Se non ci divertiamo abbastanza a infilzare gli avversari, o se semplicemente vogliamo causare loro più dolore, ogni lottatore ha una mossa speciale per fa arrendere l'avversario.



▲ Goldberg celebra la vittoria a modo suo.



▲ The Sarge deve inchinarsi alla mossa finale spacca-ossa di Wrath.



WCW MAYHEM

Via dalla folla!

I lottatori possono finire a combattere negli spogliatoi. Per una qualche strana ragione, colpire l'avversario con un oggetto qui causa più danni del normale.





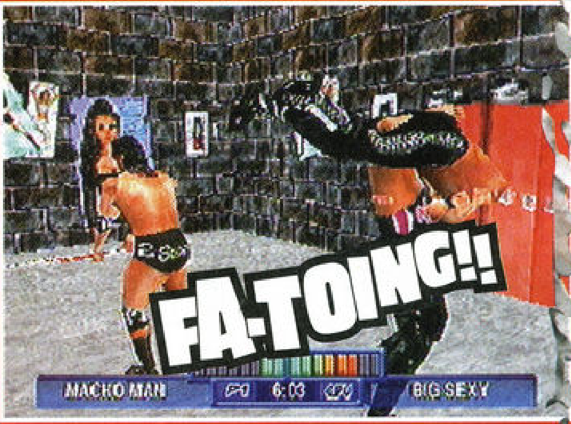
▲ Le telecamere della sicurezza danno le immagini di ciò che accade dietro le quinte nei primi secondi.

◄ Gli oggetti più strani causano un danno doppio o addirittura quadruplo se usati dietro le quinte.

► Spesso incontriamo altri lottatori qui, e non si fanno certo problemi a spaccarci le ossa.



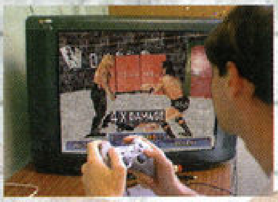




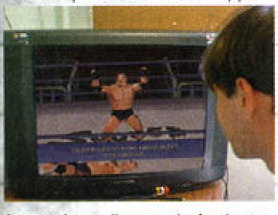
Prime Impressioni

Ha grinta da vendere o è un ciccione coperto d'olio?

C'è stato una specie di "balletto" delle licenze per i giochi di wrestling: THQ ha perso quella per la federazione WCW, ma ha ottenuto la licenza WWF di



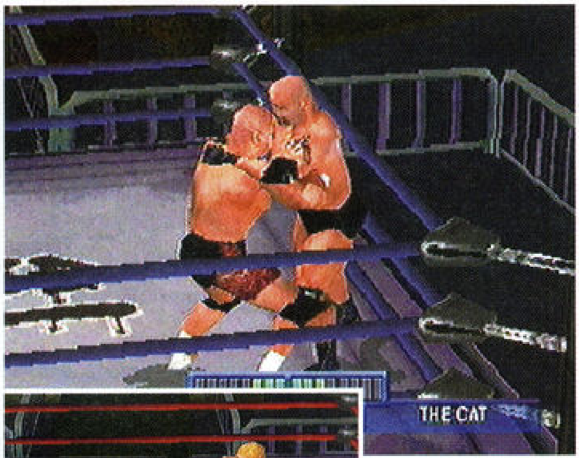
Acclaim. Si mormora che Acclaim farà invece un gioco ispirato all'Extreme Championship Wrestling. Nel frattempo EA ha prodotto WCW Mayhem. Sfortunatamente, almeno per quel che abbiamo potuto vedere finora, non sembra straordinario. C'è poca varietà nelle mosse e quelle finali sono poco fedeli alla realtà. Da quando in qua Hulk Hogan è famoso per la mossa "running powerbomb"? Gli incontri speciali non sono troppo



diversi da quelli normali. Anche in quelli in cui si usano le armi non troviamo gli effetti particolarmente spettacolari e violenti che ci aspettiamo se colpiamo un avversario con una sedia di ferro, o un lavello da cucina.
Le barre dell'energia si ricaricano troppo in fretta, quindi è impossibile fare degli incontri basati sulla tattica. Inoltre, l'intelligenza artificiale è davvero poco sofisticata.
A favore del gioco va il numero incredibile di lottatori a disposizione. È molto divertente creare un wrestler personalizzato, senza dimenticare quanto può essere bello sfidare altri amici in un incontro a quattro giocatori. Come potrà reggere però il paragone col già incredibile WWF WrestleMania 2000 di THQ?

Hai visto che roba?

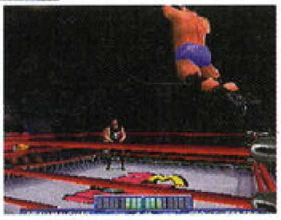
Il commento di Tony Schiavone e Bobby Heenan è davvero spassoso: a volte intenzionalmente, altre no.



▲ "Mi sa che fa davvero male. Spero che sia assicurato".



▲ "Questo tizio è un dirigente, Tony. In realtà si occupa dell'eliminazione del personale in eccesso", e così via, fino alla nausea.



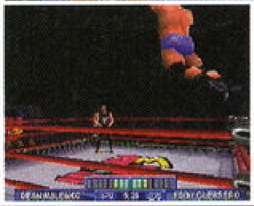
Vieni fuori!

I lottatori passano molto tempo fuori del ring. Qui possiamo usare una serie di armi molto pericolose, tra le quali sedie e sbarre. Possiamo affrontare dei combattimenti in cui il conteggio dell'arbitro può avvenire ovunque o perfino usare l'opzione per eliminarlo del tutto.





▲ Saltare fuori dal ring cadendo sulla testa dell'avversario è il modo migliore per svegliarlo.



◄ Malenko dev'essere molto ottimista se crede di andare a segno con quella mossa.

Tutti contro tutti!

Il punto di forza di WCW Mayhem sembra essere la varietà di giochi in modalità per più giocatori, fino a quattro. D'altra parte non c'è niente di meglio che colpire un amico con un'insegna metallica, oppure farlo andare nel mondo dei sogni con una bella mossa.



▲ Il multiplayer prevede incontri tag a cui possono partecipare quattro giocatori...



▲ ...incontri ad handicap, un Four-Way Dance e perfino una Battle Royal.



▲ Anche nella modalità Battle Royal non possono partecipare più di quattro giocatori.



▲ Lizmark Jr. è troppo impegnato per accorgersi che la sua squadra sta per vincere.

il pagellino

+ Il primo gioco di wrestling per PlayStation per quattro giocatori.

− La modalità per un solo giocatore può annoiare a causa della scarsità di opzioni.

quando uscirà?

Electronic Arts dovrebbe aver completato il gioco quando uscirà questo articolo.

Games Master presenterà molto presto un'accurata recensione di WCW Mayhem.

DATI ▸ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: N.D. IN USCITA A: NOVEMBRE

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Rayman è tornato e stavolta si muove in un mondo completamente in 3D. Il simpatico bellimbusto continua a non avere braccia e gambe ma siamo sicuri che se la caverà benissimo.







AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI!





Ci sono moltissimi giochi di piattaforme di ottimo livello per il Nintendo 64. L'uscita di Rayman 2 The Great Escape non dovrebbe perciò mettere in subbuglio gli appassionati. Almeno in teoria.

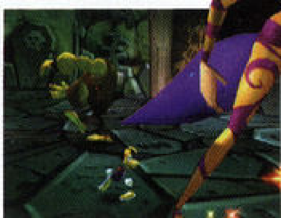
La buona notizia è che Rayman 2 The Great Escape, seguito del mediocre gioco originale, sarà una vera bomba. Un misterioso gruppo di cattivi, noto come Guild, vuole creare uno zoo pieno di animali rari. Gli amici di Rayman sono il primo bersaglio e solo il nostro eroe senza arti può salvarli! La differenza maggiore col predecessore è che è in 3D. Rayman 2 The Great Escape presenta inoltre una serie di caratteristiche di grande impatto, oltre a una veste grafica davvero elegante.

Velocissimo!

La velocità è uno dei punti basilari del gioco, cosa che mancava del tutto nel primo Rayman. Si tratta di uno dei giochi di piattaforme 3D più veloci in assoluto.



▲ Non possiamo fermarci, soprattutto se abbiamo dietro una ragazza con la coda blu.



▲ Non si raggiungono le velocità folli di Sonic Adventure.





▲ Invece di perdere troppo tempo nell'esplorazione, possiamo correre a velocità folle verso il punto successivo da raggiungere. Non sarà un po' troppo lineare?

Precisione

La grande novità, ovviamente, è che a differenza del gioco precedente a scorrimento laterale, Rayman 2 The Great Escape sfrutta le tre dimensioni. Anche dal punto di vista grafico il livello di precisione dei dettagli e delle inquadrature è incredibile.

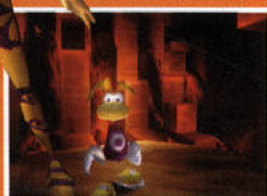


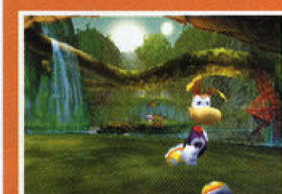
▲ Rayman è pronto a ogni eventualità. Qui si prepara ad affrontare una tempesta improvvisa di grossi frutti...



mm...qualcosa ci dice che non c'era bisogno di mettere quel cartello per avvertirci della presenza di grossi pesci dalle fauci enormi.







▲ Il panorama è molto bello, ma Rayman non ha tempo per fermarsi ad ammirarlo.



▲ Rayman 2 The Great Escape punta molto di più del predecessore sull'interazione con gli oggetti e lo scenario. Non riusciamo però a capire come uno specchio possa aiutarci...

Strano o unico?

Rayman incontra dei personaggi strani ma bellissimi. Ci sono Ly, la sua ragazza, la rana sciamano di colore blu Globox e gli Smallbeeing, che fluttuano in aria e amano i balli messicani!





Livelli paradisiaci!

I 30 livelli del gioco sono sparsi su sei mondi. Ci troveremo ad attraversare foreste, salire su navi pirata, muoverci in ambientazioni subacquee e perfino dentro il ventre di una balena!



▲ Abbiamo una barra dell'energia, ma possiamo anche proseguire il gioco all'infinito con i continue…



▲ …perciò, quando perdiamo una vita riappariamo nell'ultimo punto nel quale avevamo salvato la partita. C'è niente di meglio?



▲ Che sta facendo? Lo sapevamo che quel grosso frutto sarebbe stato utile, in un modo o nell'altro.

Prova!

I livelli bonus prevedono delle prove a tempo nelle quali premere i pulsanti A e B il più velocemente possibile. I progettisti ricordano ovviamente con affetto il vecchio Daley Thompson's Decathlon. Dovrebbe essere possibile barare, tenendo premuto A e premendo soltanto il pulsante B…



▲ All'inizio il ritmo è buono…

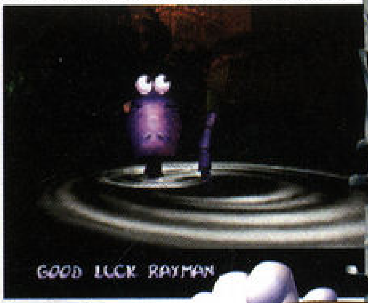


▲ …ma dopo un po' inizieremo a stancarci.

Una storia niente male!

C'è una trama molto solida che si sviluppa nel corso del gioco: i pirati dello spazio invadono il mondo di Rayman e tolgono i poteri al nostro eroe. Soltanto Pollochus il Mago può restituirglieli.

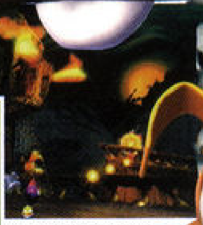






▲ Anche se fa finta di essere tonto, questo tizio ci può essere di grande aiuto.





▲ Non puoi scappare! Ti prenderò!

◄ Quello strano tipo dai capelli blu compare di nuovo, quasi fosse una magia. Bella coda, amico!

Momenti spettacolari!

Pur avendo qualche evidente mancanza fisica, soprattutto negli arti, Rayman ha una vasta gamma di mosse speciali. Può scalare le montagne, saltare strapiombi enormi, immergersi, andare sugli sci d'acqua, cavalcare, guidare dei razzi e volare usando le orecchie…



▲ Non tutti sono in grado di penzolare così dal soffitto, sai?







▲ Non è stata dimenticata l'ormai classica sequenza sottomarina.



► Rayman deve "addomesticare" il razzo prima di salirci sopra.



► Non sappiamo se sta volando o se sta per esplodere in mille pezzi.

PRIME IMPRESSIONI

Accogliamo con entusiasmo il ritorno di Rayman!

Il gioco originale era ben poca cosa, data la giocabilità vecchio stile alquanto noiosa e la grafica davvero scarna. È anche vero che il suo seguito non è il primo gioco a introdurre il concetto della tridimensionalità. Rayman 2 The



Great Escape non è una novità assoluta, quindi. Ogni dubbio che avevamo, però, è stato spazzato subito via dopo pochi minuti passati a giocarci. Per prima cosa, è bellissimo dal punto di vista visivo, senza annebbiamenti. La manovrabilità inoltre è eccezionale e il gioco in generale è più veloce di una saetta. Sono stati eliminati tutti gli elementi frustranti del gioco originale, non ultima la difficoltà dei livelli. Adesso è molto meno difficile rispetto alla versione vista all'E3. Rayman 2 The Great Escape ha una serie di trovate molto simpatiche. Se per esempio il nostro eroe si ferma senza fare niente, dopo un po' inizia a "lottare" da solo. Anche l'interazione con gli altri personaggi è maggiore, quindi si dovrebbe trattare di un gioco davvero niente male…



il pagellino

+ È veloce, bellissimo ed è in 3D. È lontano 1.000 chilometri dal primo gioco.

− La giocabilità sarà al livello di quella di Super Mario 64?

quando uscirà?

Rayman 2 The Great Escape è stato completato al 95%. Rimangono da perfezionare gli ultimi particolari.

Dovremmo essere in grado di offrire una recensione completa del gioco nel prossimo numero.

Formula 1 '98? Roba sorpassata. Formula 1 '99 si candida al ruolo di campione mondiale dei Gran Premi. Infiliamoci i guanti e il casco da corsa: le gare stanno per iniziare!

FORMULA 1 '99





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





La cosa strana della Formula 1 è che milioni di persone la seguono, ma quasi nessuno ha la possibilità di praticarla a differenza di quanto capita, per esempio, con il calcio.
La cosa che più si avvicina all'emozione offerta da questo sport è il vecchio go-kart che avevamo costruito con un paio di assi di legno da bambini. In pratica, i simulatori dei giochi di corsa sono l'unico modo per capire che effetto fa essere Shinji Nakano. Beh, ripensandoci bene... La maggiore differenza tra Formula 1 '99 e gli altri giochi del genere è che è stato concesso pochissimo alla giocabilità caratteristica dei giochi da sala gioco. Possiamo infatti modificare ogni aspetto delle vettura per facilitare le cose, ma non c'è segno di modalità da sala gioco in questo titolo. Se veniamo direttamente da una partita a V-Rally 2, avremo dei problemi...

Ih, ih, ih!

Il commento originale è del solito Murray Walker, mentre le altre chiacchiere presenti nel gioco saranno a cura dell'ex pilota di Formula 1 Martin Brundle, che ci fornirà un'utile serie di istruzioni per ciascun circuito.



▲ Per individuare i punti ottimali in cui frenare e accelerare...



▲ ...faremo bene a prestare ascolto ai saggi consigli del signor Brundle.





▲ Sfrecciare lungo i rettilinei va benissimo, ma dovremo conoscere la posizione di ogni curva se non vorremo arrivare ventiduesimi.



Fedele alla realtà!

Ci sono opzioni che ci permettono di aumentare il fattore del realismo in corsa. Tra queste troviamo la possibilità di regolare quanti testa coda può effettuare la macchina, con quanta facilità usciamo di strada, la regolazione della sterzata e delle frenata, il consumo del carburante e la quantità di danni che l'auto può sopportare.

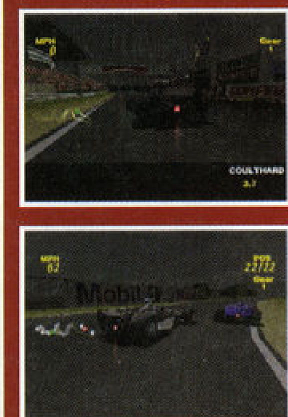


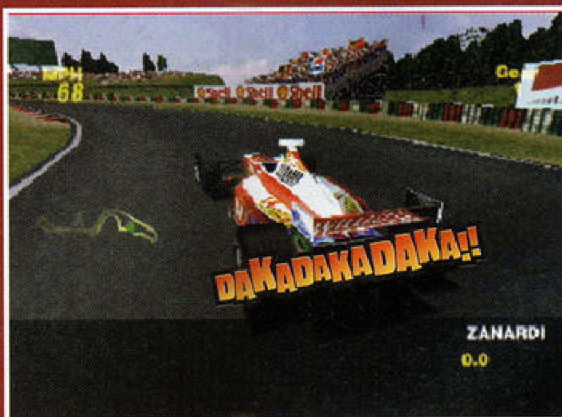
▲ Anche se ci sembra di controllare la corsa in condizioni normali, prepariamoci ad affrontare eclissi improvvise!



▲ Non è Driver, ovviamente! Le sgommate fanno colpo, ma non ci servono a niente a lungo andare...







▲ Anche se la tentazione di tamponare le altre vetture è grande, cerchiamo di evitarlo...

▲ Dobbiamo essere degli assi del volante per avere successo in Formula 1. È necessaria, però, anche [...] avere una tattica di corsa sopraffina per battere gli altri piloti.

FORMULA 1 '99

Un po' di storia!

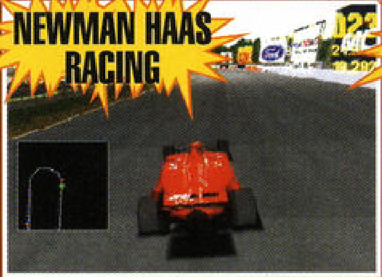
Bizarre Creations ha continuato la saga della serie F1 col fantastico F1 '97, mentre Studio 33 è uscito con Newman Haas Racing. Nel frattempo F1 '98 è stato quasi fatto a pezzi da Visual Sciences.

F1 '97



▲ Formula 1 '97 di Bizarre Creations è stato il capitolo migliore della serie Formula 1.

NEWMAN HAAS RACING



▲ Più o meno nello stesso periodo Studio 33 usciva col suo Newman Haas Racing, un altro eccellente gioco sui Gran Premi.

F1 '98



▲ Formula 1 '98, invece, è stato un capitolo molto più sfortunato nella strada verso il successo, piena di irregolarità e buche.

Precisione!

Ci sono tutte le squadre, i piloti e i 16 circuiti della stagione 1999. Studio 33 ha assicurato la fedeltà di ogni tracciato usando 3.500 – 4.000 foto per ogni pista, oltre a ore e ore di sequenze filmate. Tutti i cartelloni pubblicitari e gli edifici si trovano esattamente nello stesso posto che occupano nella realtà.



▲ Come i piloti di Formula 1, possiamo sfruttare i cartelloni pubblicitari…



▲ …come punti di riferimento per le frenate.

Giri di riscaldamento!

Prima di ogni gara abbiamo l'opportunità di effettuare molti giri per testare il circuito. Sono fondamentali se vogliamo avere delle buone possibilità di vittoria.





▲ Dobbiamo percorrere almeno 20 giri per conoscere a fondo il circuito.



▲ La costanza è essenziale se vogliamo battere il record della pista.

◄ Più giri di prova effettuiamo, maggiori sono le possibilità di vittoria in gara. Facile.

Esperienza totale!

Anche se scegliamo di gareggiare sulla distanza standard di cinque giri, incontriamo gli stessi problemi che ci sono in un Gran Premio completo, anche se in meno tempo. Dobbiamo perciò fermarci ai box per fare rifornimento o per cambiare i pneumatici, mentre le altre auto sfrecciano sul circuito.



▲ Le condizioni meteorologiche cambiano anche se non corriamo sulla distanza completa di 40 giri.





▲ Adesso tocca a noi vestire i panni di Eddie Irvine. Proprio così.



► Purtroppo non possiamo farci un giro sui bolidi veri e propri.

PRIME IMPRESSIONI

È la vera Formula del successo, oppure ci lascerà a secco?

Ci sono talmente tanti giochi ispirati alla Formula 1 che è difficile distinguerli. Formula 1 '99 punta decisamente al realismo, in tutto e per tutto. Potrebbe rappresentare il simulatore più fedele alla realtà per PlayStation, quindi non è certo il tipo di titolo a cui giocare per cinque minuti. Dopo l'orrendo Formula 1 '98, Studio 33, specializzato nei giochi di corse, ha creato un gioco completamente nuovo.



Non è assolutamente una versione aggiornata e riveduta del suo predecessore. È fantastico dal punto di vista visivo e sono stati eliminati tutti gli elementi che comparivano dal nulla. È un gioco di una fluidità incredibile. I dettagli sono molto accurati e ci sono tutte le sfumature possibili e immaginabili. Per esempio, se proprio lo desideriamo, possiamo sfruttare tutti i 60 minuti delle qualifiche. I giocatori occasionali



potrebbero trovarsi a disagio, dato che l'approccio alle corse non è tra i più semplici e diretti. Con una buona dose di pazienza e con la pratica, però, questo gioco potrebbe rivelarsi uno dei migliori titoli dedicati al circo della Formula 1. Dopo il fantastico Formula 1 '97, Formula 1 '99 si presenta come il gioco che aspettavamo l'anno scorso…

il pagellino

+ Un regalo di Natale anticipato per tutti gli appassionati di Formula 1.

– Difficile per i principianti. F1 '99 potrebbe essere troppo impegnativo.

quando uscirà?

Quando uscirà questo articolo Formula 1 '99 dovrebbe essere stato completato e pronto a uscire nei negozi.

Sul prossimo numero di Games Master presenteremo la recensione "finale" di Formula 1 '99.

FIFA, ISS, WLS, UEFA. Non ci sono pochi titoli nel genere dei giochi di calcio, quindi Sony dovrà uscire con qualcosa di davvero speciale. Forse, e diciamo forse, lo ha fatto sul serio.

THIS IS FOOTBALL





NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





FIFA sarà stato il gioco di maggior successo, International Superstar Soccer forse è il preferito dagli appassionati, ma Sony sta per far uscire quello che, secondo lei, è il gioco di calcio "definitivo".

Basta dare un'occhiata all'aspetto grafico di This Is Football per capire che il gioco è stato progettato da tifosi di calcio e per tifosi di calcio. I giocatori alla prime armi noteranno che l'approccio al gioco è immediato, mentre i veterani ne apprezzeranno le mosse speciali e le funzioni multiple dei pulsanti. Potenzialmente, This Is Football può diventare il Campione del Mondo dei giochi di calcio. La funzione per le modifiche permette di cambiare praticamente ogni aspetto del gioco, dai nomi dei giocatori al loro modo di giocare, alla squadra di appartenenza. Ci sono oltre 20 campionati ed è possibile vedere la nostra squadra dei sogni giocare contro le grandi formazioni del passato. L'enorme numero di mosse e la fluidità del gioco sono davvero incredibili. Quando sarà in vendita, la vecchia domanda "Ma è meglio FIFA o International Superstar Soccer?" sarà roba del passato.

Combinazione di qualità!

Alcuni sono belli a vedersi, altri sono fantastici da giocare. This Is Football è tutt'e due le cose: finte, dribbling ed effetti visivi di sicuro impatto.





▲ Una fuga sulla fascia mentre salutiamo il pubblico. Questa sì che è coordinazione!



Divertiamoci!

Anche se il gioco del calcio è pieno di sfumature e schemi complicati, i progettisti ritengono che l'esultanza per un gol segnato sia uno degli aspetti più importanti del gioco.



▲ Un'occasione molto rara: l'Inghilterra che festeggia una vittoria.



▲ Seedorf fa un gesto di stizza ai bordi del campo.



Le basi del gioco!

La parte meno affascinante del gioco, ovvero la fase di difesa, non è stata trascurata. Ci sono quattro tipi diversi di entrate in scivolata.



▲ Jaap Stam sfrutta il suo profilo aerodinamico per arrivare sulla palla e buttarla lontano.



▲ L'intelligenza artificiale dei difensori è stata perfezionata e si buttano sulla palla. Anche i portieri non temono le uscite basse.



Ufficiale

Mantenendosi sullo stesso livello di FIFA e un passo avanti a International Superstar Soccer, This Is Football è stato approvato dalla FIFA Pro, che rappresenta oltre 300.000 giocatori in tutto il mondo. Per questo motivo ci sono i nomi veri dei giocatori. Sembra che i progettisti siano riusciti a riprodurre fedelmente anche l'acconciatura di Beckham.



▲ Crediamo che sia il Sig. Posh, ma assomiglia di più a Thomas Brolin.



▲ Seaman, portiere della nazionale inglese, ha gli inconfondibili baffetti.

THIS IS FOOTBALL

Un mondo di calcio!

This Is Football prende una direzione internazionale concentrandosi sulle nazionali. Grazie alle opzioni possiamo creare la squadra che desideriamo: i migliori undici giocatori di tutti i tempi o anche la squadra della nostra scuola.



▲ Pura potenza vichinga: gli aitanti svedesi si sono dimostrati più forti degli inglesi.



▲ I mitici campioni italiani. Questi sì che sono giocatori di classe!



▲ Anche se ci dovrebbe essere la nazionale inglese del '99, ecco Paul Parker.



▲ È presente anche la squadra di maggior classe dell'Africa: il Camerun.

Prestazioni!

Ci sono tutti gli elementi del calcio e sono combinati in maniera perfetta. Possiamo anche avere tutte le opzioni del mondo ma non servono a nulla se nel gioco non c'è quel tocco in più.











▲ I giocatori hanno delle forme naturali e non sono "a spigoli" come in FIFA.

◄ Possiamo effettuare tutti i tipi di entrate immaginabili, ma prepariamoci a beccarci un bel paio di tacchetti in faccia.

► Stam poteva fare ben poco contro questo giocatore nostrano.

Invasione di campo!

Oltre ad avere le più importanti cattedrali del calcio del mondo, This Is Football presenta anche l'opzione per far giocare le migliori squadre internazionali sulla spiaggia o perfino nel parco sotto casa, come facevamo quand'eravamo ragazzini...



▲ Il campo d'allenamento dove ci prepariamo prima di sfidare le migliori squadre al mondo.



▲ L'attenzione ai dettagli non si limita allo sport del calcio. Nel gioco ci sono gli stadi più famosi del mondo.



▲ Una delle "classiche": Inghilterra-Francia. Non si gioca sul campo tradizionale, però: i pali della porta sono palme.

IL COMMENTO DELLA PARTITA!

Nella versione inglese il commento è affidato a Clive Tyldesley, uno dei migliori commentatori della TV britannica.

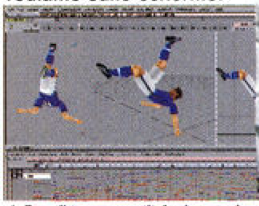


Una foto per la stampa!

L'arte del motion-capture: come trasformare un tizio vestito in maniera strana con delle specie di palline di ping-pong addosso in un giocatore dai movimenti fluidi e in grafica poligonale. Qualcuno si è dovuto sottoporre a questo trattamento per ogni mossa che vediamo sullo schermo.



▲ Di sicuro possiamo fare delle belle sforbiciate, ma la tutina non ci piace.



▲ Ecco il trucco: sostituire lo spandex con la normale divisa da gioco.

PRIME IMPRESSIONI

È come il Brasile di Pelè o è la squadra dell'oratorio?

Ci sono talmente tanti giochi sul calcio che ogni nuovo titolo in questo filone viene accolto con più cinismo rispetto ai precedenti.



This Is Football, tuttavia, ci ha conquistati subito. La giocabilità è molto fluida e l'enorme varietà di mosse diventa ben presto molto facile da effettuare. Invitiamo un altro appassionato di calcio a farsi una partita e ben presto inizieremo a sudare come se stessimo giocando davvero. E le opzioni? Quante ce ne saranno mai? Un'infinità: possiamo creare e modificare squadre e tornei, o



inventare dei campionati personalizzati e delle competizioni tipo Coppa del Mondo. Praticamente è un gioco senza fine. Dato che Electronic Arts sembra decisa a distruggere FIFA dividendolo in due giochi separati, sembra che la strada per arrivare al titolo di Campione del Mondo dei giochi di calcio sia ormai libera. This Is Football potrebbe diventarlo grazie alla semplicità e all'immediatezza del gioco. Anche se non è il calcio vero e proprio, ci siamo molto vicini. Ci sono inoltre ben quattro tipi diversi di entrate in scivolata quando la maggior parte degli altri giochi ne ha solo due! Anche i replay sono ottimi. Puntiamo decisamente su This Is Football come miglior simulatore di calcio del prossimo futuro.

il pagellino

+ È bellissimo dal punto di vista visivo e c'è una marea di opzioni.

− FIFA e International Superstar Soccer sono due ossi davvero duri.

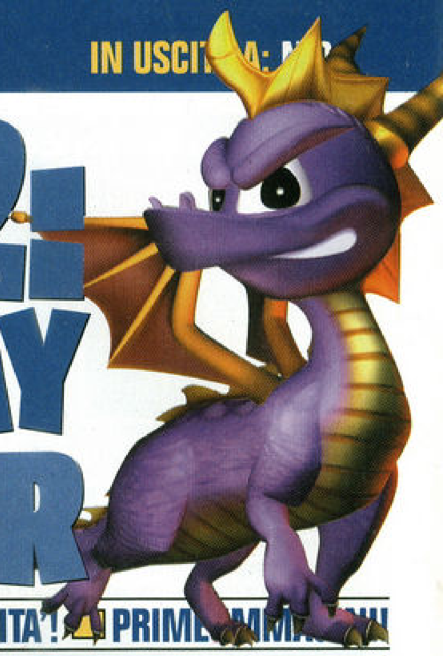
quando uscirà?

Sony sta apportando gli ultimi miglioramenti in previsione dell'uscita del gioco.

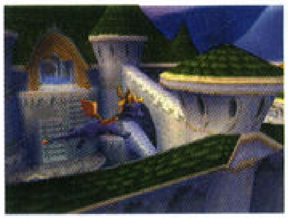
A meno di ritardi dell'ultima ora, avremo una recensione di questo gioco nel prossimo numero.

Il simpatico drago viola torna nel seguito del miglior gioco di piattaforme per PlayStation. Infiliamoci le tute d'amianto e diamo un'occhiata a questo eccezionale sputa-fuoco.

SPYRO 2: THE GATEWAY TO GLIMMER



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Siamo pronti a sputare un'altra volta fiamme dalla bocca? Il primo Spyro è stato un enorme successo, che ha mostrato a titoli come Crash Bandicoot quanto possano essere belli i giochi di piattaforme in 3D.

Spyro 2: The Gateway To Glimmer segue le orme del predecessore. Dopo aver combattuto contro Gnasty Gnorc, Spyro pensava di meritarsi una degna vacanza. Non aveva tenuto conto, tuttavia, i progetti dei suoi creatori. Per affrontare le sfide che lo aspettano Spyro si è impegnato ad acquisire tutta una nuova serie di abilità, tra le quali i salti a terra e una utilissima mossa di "levitazione". Il draghetto deve affrontare 30 livelli, più grandi e difficili di prima, ognuno pieno di nemici e avrà bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Il drago d'acqua!

Spyro è cresciuto e adesso è un nuotatore provetto. Quando si immerge possiamo apprezzare gli stupendi effetti grafici dell'acqua.





▲ Il nuovo Spyro si trova a suo agio in ogni ambiente. Può andare dappertutto...



▲ Tranne che nello spazio, ovviamente, altrimenti la sua testa esploderebbe.



▲ Non sappiamo a cosa stia pensando il nostro draghetto viola qui, ma un tuffo nell'acqua sarebbe fatale. Ci vorrebbe una canna da pesca davvero gigante!

Il mondo di Avalar!

Spyro pensava di fare una vacanza in una famosa località turistica, Dragon Shores, ma involontariamente arriva in un nuovo mondo chiamato Avalar, dominio del perfido mago Ripto e dei suoi seguaci...



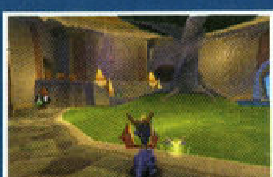
▲ Gli abitanti del luogo sono stati scacciati dai loro castelli dalla banda di Ripto e soltanto Spyro può farli tornare a casa.



▲ Bello. Questo tizio ha tutti i segni caratteristici dei classici cattivoni dei videogiochi.







▲ Tetro e terrificante: due delle caratteristiche principali del mondo di Avalar.



▲ Ecco la mossa di "levitazione" in tutta la sua bellezza. Possiamo saltare per chilometri se scegliamo il momento giusto, ma attenti all'atterraggio: ci sono pericoli ovunque.

Dino-mite!

Lungo la strada Spyro incontra dei nuovi personaggi, oltre 100 in totale, tra cui questo simpatico dinosauro rosso. Facciamo una chiacchierata con quelli simpatici e saltiamo sopra gli altri.





SPYRO 2

Il volo del drago!

A differenza che nell'originale, in Spyro 2: The Gateway To Glimmer possiamo volare nei livelli normali tanto per divertirci un po'. Ci dà la possibilità di ammirare la fantastica veste grafica del gioco, oltre a facilitare la ricerca dei bonus e i sotto-giochi.



▲ Ecco qua. Possiamo volare anche all'interno degli edifici se sono abbastanza alti da permetterci di decollare.



▲ Gli scenari visti dall'alto sono davvero fantastici. C'è qualcuno che ha un castello molto bello.



▲ L'unica maniera per entrare è volare attraverso la porta. Anche il padrone del castello può volare?

Alito pesante!

Come nell'ultimo gioco il miglior mezzo di difesa di Spyro è il suo alito pestilenziale. Come nelle leggende medievali, il suo soffio può incenerire i capelli di un uomo a venti metri. Possiamo usarlo anche per bruciare buona parte dello scenario. Al fuoco!



▲ Questa sì che è roba calda! Si potrebbero avere i nemici un po' più tostati, per favore?



▲ Possiamo friggere i nemici mentre ci muoviamo.

Dateci un bonus!

In Spyro 2: The Gateway To Glimmer non dobbiamo soltanto saltare sulle piattaforme. Ci sono giochi bonus in ogni livello e dobbiamo visitarli tutti per raccogliere il bonus speciale alla fine.





▲ Bisogna seguire il percorso e arrivare in tempo ai checkpoint.



▲ Queste fasi di gioco ci fanno venire voglia di giocarci spesso. Proviamo a battere i nostri tempi migliori.



▲ Beh, è un po' bizzarro. Dei pinguini appesi per i piedi in attesa di essere salvati. Perché? Soltanto Ripto conosce la risposta.



◄ È proprio grosso. Spyro avrebbe fatto meglio a dar retta a quel segnale di pericolo.

Veri fenomeni!



Una cosa è certa nei giochi di piattaforme in 3D: gli amici del protagonista sembrano sempre dei mostriciattoli dalla testa troppo grossa. Sembra che solo i cattivi abbiano un aspetto tosto.



▲ Non doveva proprio mangiare quel cactus, anche se aveva tantissima sete. Adesso l'unica cosa che l'aspetta è una morte lenta e dolorosa. Beh, probabilmente.



◄ C'è una linea ben precisa tra "grazioso e tenero" e "orrendamente brutto" e questa specie di cosa blu dalle grosse orecchie l'ha passata. Occhio, bello, stai per beccarti una bella ustione da fiammata di drago. La tua ora è giunta.

PRIME IMPRESSIONI

Un gioco davvero bello. Molto gustoso...

La prima cosa che notiamo in Spyro 2: The Gateway To Glimmer è che sembra anni avanti, dal punto di vista tecnico,



rispetto a quasi tutti gli altri titoli per la PlayStation. Ci sono tantissimi effetti speciali che appaiono contemporaneamente sullo schermo e non ci aspettavamo che la console sarebbe riuscita a gestirli. Abbiamo effetti luminosi combinati ai riflessi sulle superfici ghiacciate. Molto intelligente, davvero. E non scende mai sotto i 30 fotogrammi al secondo! Ci accorgiamo subito che gli



ambienti del gioco sono più spaziosi. Possiamo andare dove vogliamo quando vogliamo. Il draghetto viola deve inoltre fare molte più cose rispetto al gioco originale e anche i livelli sono stati progettati per essere meno restrittivi. Possiamo volare in alcuni punti per studiare i pericoli che ci aspettano, anche se questo non ci permette ovviamente di saltare i puzzle. Per quel che riguarda il sistema delle inquadrature, è stato perfezionato ulteriormente rispetto al gioco originale. È ancora automatico, in generale,



ma c'è un'opzione di centratura veloce, come in Zelda, che ci riporta alla visuale da dietro il simpatico draghetto, nel caso rimanesse bloccata. Anche il sonoro è stato migliorato: le animazioni dei dialoghi dei personaggi sono sincronizzate e la colonna sonora è di Stewart Copeland, ex batterista dei Police. Se uniamo tutte queste caratteristiche abbiamo un gioco pieno d'azione, divertente e a cui dobbiamo giocare per ore e ore se vogliamo finirlo. Riuscirà a superare Ape Escape in giocabilità? Chi vivrà vedrà...

DATI ▶ **LIVELLI:** 30 **BONUS:** DUE A LIVELLO **FILMATI:** 11 **SUPER POTERI:** 6 **PERSONAGGI:** PIU' DI 100 **ALITO DEL DRAGO:** CALDO! **AMICI:** MUTANTI **NEMICI:** MOLTO TOSTI

Bollire e ribollire!

Uno degli effetti speciali migliori di Spyro 2: The Gateway To Glimmer, di cui i progettisti sono molto fieri, lo possiamo notare quando il draghetto si immerge nella lava. Il poverino affonda e brucia in maniera alquanto disgustosa. Meglio buttarci dentro un nemico!







▲ Meglio stare attenti alle rocce incandescenti che fuoriescono dal fiume di lava. Teniamoci a distanza di sicurezza.

◀ Da questa altezza possiamo osservare in tranquillità le caverne vulcaniche. Ci sono pochissimi posti dove poter atterrare.

La rissa del sabato sera!

Spyro si è allenato molto dal primo gioco: si è irrobustito e ha imparato delle nuove tecniche. Adesso può mandare al creatore il nemico usando le fiamme, le zampe e le bombe, oltre ad avere una serie di nuovi super-poteri. Usiamo queste capacità per aprirci un varco nei livelli pieni di nemici fastidiosi.





▲ Che alito profumato: il draghetto ha mangiato cavoli, uova e passato di piselli. Inspiriamo profondamente e...





▲ Spyro si becca un colpo di spada del nemico per aver rischiato troppo. Basta però una bella fiammata per porre fine al combattimento.



▲ Anche i nemici che si tengono a debita distanza non sono al sicuro dalle bombe di Spyro.

◀ L'incredibile donna senza gambe sfodera il suo fascino con il nostro eroico drago.

UN FREDDO INCONTRO!

O questo eschimese diventerà il miglior amico di Spyro una volta scongelato, oppure gli infilerà quella lancia dove non batte il sole. Ci sentiamo fortunati?





I mezzi del drago!

Stiamo attenti ai veicoli e alle armi che Spyro può usare a suo vantaggio. Si trovano dappertutto, se guardiamo con attenzione...



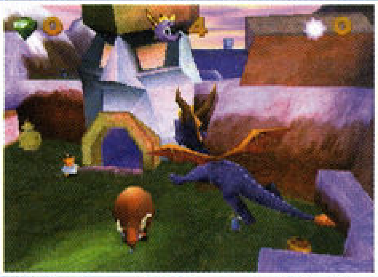


▲ Non siamo a Dragon Shores. Avalar è molto, molto lontano da casa ed è un posto molto pericoloso per andarci in vacanza.



Gigante!

Paragonato al gioco originale Spyro 2: The Gateway To Glimmer ha delle dimensioni senz'altro maggiori. Basta guardare queste costruzioni quando le sorvoliamo. Una vera delizia per le pupille.



▲ Uau! Non ci sono molti edifici come questo al di fuori di Disneyland. Voliamo in alto per avere un panorama mozzafiato.



▲ Zoomiamo dietro Spyro per ottenere una visuale a 360° di ciò che ci circonda. Come possiamo fare per arrivare lassù, eh?



▲ La notte scende sul tetro mondo di Avalar. Un'ottima opportunità per ammirare gli effetti di luce del gioco.

il pagellino

+ Grafica mozzafiato, tra le migliori per PlayStation.

− Prende ampi spunti da Mario 64 e da Banjo-Kazooie.

quando uscirà?

Mancano gli ultimi perfezionamenti al gioco prima della sua uscita....

Una recensione molto calda del gioco apparirà presto su queste pagine.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

SETTEMBRE

10	Fisherman's Bait	Konami	PSX
10	Eagle One Harrier Attack	Infogrames	PSX
10	Rayman 2	Ubisoft	PSX
10	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PSX
10	Um Jammer Lammy	Sony	PSX
10	Unification	Telstar	PSX
10	Wipeout 3	Sony	PSX
10	Looney Toons Race	Infogrames	N64
10	Road Rash 64	THQ	N64
10	Starcraft 64	Sierra	N64
10	Super Smash Bros	NINTENDO	N64
10	Tetris 64	NINTENDO	N64
10	Mission Impossible	Infogrames	PC
10	Middle Earth	Sierra	PC
10	Navy SEALS	Infogrames	PC
10	Banjo-Kazooie	NINTENDO	GB
10	Looney Tunes	Infogrames	GB
10	Resident Evil	Virgin	GB
17	Jet Force Gemini	NINTENDO	N64
17	Gabriel Knight 3	Sierra	PC
17	NASCAR 3	EA	PC
17	Rainbow Six 2	Take Two	PC
17	Sled Storm	EA	PSX
17	Resident Evil 2	Platinum	PSX
23	Dreamcast	Sega	DC
23	Blue Stinger	Sega	DC
23	Expendable	Infogrames	DC
23	Sega Rally 2	Sega	DC
23	Sonic Adventure	Sega	DC
23	Soul Calibur	Sega	DC
23	Trick Style	Acclaim	DC
23	NFL Quarterback	Acclaim	DC
23	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
23	Power Stone	Virgin	DC
24	F1 '99	Psygnosis	PSX
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
24	Prince Naseem Boxing	C/masters	PSX
24	Bass Hunter 64	Rockstar	N64
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
24	World Driver Champ	THE	N64
24	Star Trek: Fleet Com	Interplay	PC
N.D.	Ultima Ascension	EA	PC
N.D.	Black & White	Eidos	PC
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	Unreal Tournament	GTI	PC
N.D.	Driver	GTI	PC
N.D.	Flight Simulator 2000	Microsoft	PC
N.D.	Force Commander	LucasArts	PC
N.D.	Prey	GTI	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC
N.D.	Starship Troopers	Hasbro	PC
N.D.	Star Trek: First Contact	Hasbro	PC
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PC
N.D.	Star Trek: Vulcan Fury	Interplay	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Mortyr 2093	Ubisoft	PC
N.D.	World Cup Rugby	EA	PC
N.D.	X-Com: Alliance	Microprose	PC

OTTOBRE

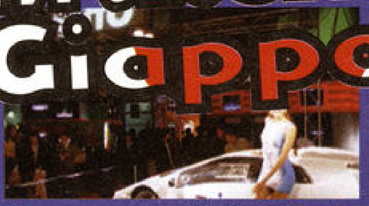
1	Hot Wheels Racing	Sony	PSX
1	FA Prem Stars	EA	PSX
1	NHL 2000	EA	PSX
1	Space Invaders	Activision	PSX
1	Mission Impossible	Infogrames	PSX
1	Kingsley	Sony	PSX
1	WCW Mayhem	EA	PSX
1	Tony Hawkes S/Board	Activision	PSX
1	Hazard	Centresoft	PC
1	Diablo 2	EA	PC
1	Desert Fighters	EA	PC
1	USM 2000	Sierra	PC
1	Street Fighter Alpha	Capcom	GB
1	Duke Nukem	GTI	GB
1	Pokemon Blue	NINTENDO	GB
1	Pokemon Red	NINTENDO	GB
1	Daffy Duck	Infogrames	GB
1	Rugrats Scavenger	THQ	N64
1	Tony Hawkes S/Board	Activision	N64
8	Tarzan	Tarzan	PSX
8	Rainbow Six	Take Two	PSX
8	UEFA Striker	Infogrames	PSX
8	Mortal Kombat Gold	GTI	PSX
8	Tenchu	Platinum	PSX
8	Mortal Kombat Gold	GTI	N64
8	Rainbow Six	Take Two	N64
8	Raven War	GTI	PC
8	UEFA Striker	Infogrames	DC
8	Mortal Kombat Gold	GTI	DC
8	GTA	Take Two	GB
8	Evel Knievel	Rockstar	GB
8	Mortal Kombat Gold	GTI	GB
8	Revolt	Acclaim	GB
8	Star Wars Racer	NINTENDO	GB
10	Rayman 2	Pinnacle	N64
12	Worms: Pinball	Infogrames	PSX
15	Tarzan	NINTENDO	GB
15	Pharaoh	Cryo	PC
15	Destruction Derby 3	NINTENDO	N64
15	Mario Golf	NINTENDO	N64
15	Red Dog	Sega	DC
22	3D Ultra Pool	Sierra	PC
22	3D Ultra RC Racing	Sierra	PC
22	3D Ultra Trans	Sierra	PC
22	Pro X Racer	Activision	PC
22	Rayman 2	Ubisoft	PC
22	Cool Boarders DC	Sega	DC
28	Music 2	C/masters	PSX
29	Worms: Armageddon	Infogrames	PSX
29	Ronin Blade	Konami	PSX
29	Special Forces	EA	PSX
29	Resident Evil 2	Virgin	N64
29	Twelve Tales Conker 64	NINTENDO	N64
29	Worms: Armageddon	Infogrames	N64
29	Toy Commander	Sega	DC
29	Champ Motorcross	Sony	PSX
30	Constructor	Sony	PSX
N.D.	Carmageddon	SCI	PSX
N.D.	Hellnight	Sony	PSX
N.D.	Quake 2	Activision	PSX
N.D.	Warhammer 40k	Mindscape	PC
N.D.	The Sims	EA	PC
N.D.	Giants	Virgin	PC
N.D.	Blade	Infogrames	PC
N.D.	Quake 3: Arena	Activision	PC
N.D.	Midnight GT	GTI	PC
N.D.	Asterix	Infogrames	PC
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC
N.D.	Carmageddon Rally	SCI	PC

NOVEMBRE

5	Final Fantasy 8	Sony	PSX
5	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
5	Beatmania	Konami	PSX
5	Get Bass Fishing	Sega	DC
5	Alien	Fox	GB
5	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PSX

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone...



Fiera	Space World	Nintendo

Nintendo ha fatto rimanere il pubblico a bocca aperta presentando i suoi nuovi giochi al Tokyo Games Show.



Fiera	Tokyo Game Show

Fra le novità più attese della fiera ci sono stati i dettagli sulla PlayStation 2!



N.D.	Soul Calibur	Namco	DC

Ecco il gioco che potrebbe fare la fortuna del Dreamcast in Giappone. Ci terremo informati.



N.D.	Hybrid Heaven	Konami	N64

Un gioco d'azione in stile Metal Gear Solid, pubblicato in Giappone dopo lunghi rinvii.



Lanciati nel più grande gioco di strategia di sempre attraverso sei millenni e tre grandissimi mondi accuratamente dettagliati
3 giochi in 1
Civilization II versione estesa
Pensaci: il classico CIVILIZATION II con in più:
• Timeline allungata su Alpha Centauri.
• Più Unità, più possibilità e Meraviglie che mai.
• Nuova grafica animata e giocabilità più estesa ed approfondita.
• Giocabilità multiplayer fino a 7 giocatori.
Universo di Lalande 21185
Prova ad immaginare: una versione fantascientifica di Civilization II. Sei costretto ad un atterraggio di fortuna sul pianeta TERRAN e qui dovrai cercare di colonizzare le stazioni spaziali abbandonate e i mortiferi impianti di gas.
Gioca su quattro "piani" simultaneamente avanzando attraverso ingressi a mappe collegate.
Obiettivo finale: tornare a casa sano e salvo!
Il Mondo di Midgard
Prova ad immaginare... una versione fantasy di Civilization II. Affronta battaglie di portata epica con i mitici e leggendari rulers sotto i mari, sopra le nuvole e nelle zone più profonde e oscure della terra.
CIVILIZATION II
TEST OF TIME
Il Nuovo Capitolo del più grande gioco di Strategia.
DELPI
HASBRO Interactive
CD-ROM
©1999 Hasbro Interactive Inc.
MICROPROSE
WWW.MICROPROSE.COM
www.leaderspa.it
LEADER

Attenzione a non perdere questi!

I giochi per l'inverno

Le notti stanno cominciando ad allungarsi nuovamente; diamo quindi un caldo arrivederci al sole e rifugiamoci nel tepore di alcuni dei giochi più caldi in circolazione. Mettiamoci comodi tenendo cibo e bevande a portata di mano e dimentichiamoci del freddo e buio mondo esterno. Presto, vampate ed esplosioni ci riscalderanno a dovere...



N.D. | Gran Turismo 2 | Sony | PSX

Il seguito, lungamente atteso, è appena stato rinviato. Una versione completa al 75% sarà comunque presto disponibile.



N.D. | GTA 2 | Take 2 | PC

Se ne sa ancora molto poco. La visuale dall'alto rimarrà invariata, perciò tutti i progressi saranno relativi all'azione di gioco.

10	Warpath: Jurassic Park	EA	PSX
12	Street Fighter Alpha 3	Capcom	DC
12	Pen Pen Tricelon	Sega	DC
12	Metropolis Street Racer	Sega	DC
12	Marvel Vs Capcom	Capcom	DC
12	Jimmy White's Cueball	Virgin	DC
12	Nightmare Creatures 2	Mindscape	N64
12	Alien Resurrection	Fox	PSX
12	Jimmy White's Cueball	Virgin	PSX
12	Gran Turismo 2	Sony	PSX
12	Premier Manager 2000	Gremlin	PSX
12	Medal of Honour	EA	PSX
12	Apocalypse	Platinum	PSX
12	Alien Resurection	Fox	PC
12	Police Quest SWAT 3	Sierra	PC
12	Mission Impossible	Infogrames	GB
12	Jimmy White's Cueball	Virgin	GB
12	Magical Tetris	NINTENDO	GB
19	Fear Factor	Eidos	PSX
19	Ready 2 Rumble	Midway	PSX
19	Wrestlemania 2000	THQ	PSX
19	Chef's Luv Shack	Acclaim	PSX
19	Armourines	Acclaim	N64
19	Mario Artist and Camera	NINTENDO	N64
19	Nuclear Strike	THQ	N64
19	Ready 2 Rumble	Midway	N64
19	Space Invaders	Activision	N64
19	Wrestlemania 2000	THQ	N64
19	Chef's Love Shack	Acclaim	N64
19	Turok Rage Wars	Acclaim	N64
19	Half Life Team Fortress 2	Sierra	PC
19	Half Life Expansion Pack	Sierra	PC
19	Turok Rage Wars	Acclaim	GB
19	Ready 2 Rumble	Midway	GB
19	Space Invaders	Activision	GB
19	Wrestlemania 2000	THQ	GB
19	Ready 2 Rumble	Midway	DC
19	Supreme Snowboarding	Sega	DC
26	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
26	FIFA 2000	EA	PSX
26	Formula 1	Eidos	PSX
26	ICC Cricket	EA	PSX
26	Knockout Kings 2000	EA	PSX
26	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos	PSX
26	South Park Rally	Acclaim	PSX
26	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	PSX
26	Wu Tang Clan	Activision	PSX
26	Donkey Kong World	NINTENDO	N64
26	Knockout Kings 2000	EA	N64
26	South Park Rally	Acclaim	N64
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	N64
26	Worms	Infogrames	N64
26	Spiderman	Activision	N64
26	Worms	Infogrames	GB
26	South Park Rally	Acclaim	DC
26	Die Hard Arcade 2	Sega	DC
26	House of the Dead 2	Sega	DC
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	DC
26	Spiderman	Activision	PSX
27	NHL Hockey '99	EA	N64
N.D.	Soldier of Fortune	Activision	PC
N.D.	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PC
N.D.	Off Road	EA	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Carma 3: Death Race	SCI	PC
N.D.	Mercedes Truck	THQ	PC
N.D.	Duke Nukem 4Ever	GTI	PC
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Formula 1	Eidos	PC
N.D.	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Shanghai Dynasty	Mindscape	PC
N.D.	Obi-Wan: Dark Forces 3	LucasArts	PC
N.D.	Star Trek: Insurrection	Interplay	PC
N.D.	Theme Park 2	EA	PC
N.D.	Vampire	Activision	PC

DICEMBRE

3	WWF 2000	EA	N64
3	Road Rash Unchained	EA	PSX
3	Saboteur	Eidos	PSX
17	Crash Bandicoot Rally	Sony	PSX
17	Perfect Dark	Rare	N64
18	Tonic Trouble	Ubisoft	PSX
N.D.	Conquest Frontier Wars	Interplay	PC
N.D.	A-10 Warthog	EA	PC

GENNAIO

11	Babylon 5	Activision	PC
14	Lords of the Realm 3	Sierra	PC

DA CONFERMARE

N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	ISS Evolution	Konami	PSX
N.D.	PlayStation 2	Sony	PSX
N.D.	Banjo Tooie	NINTENDO	N64
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	GTA 2	Take Two	PC
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it



il modo più veloce per finire lo splendido Soul Reaver

PlayStation

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

L'ULTIMA VOLTA CHE ABBIAMO VISTO IL NOSTRO INVIATO SI STAVA AGGIRANDO NELL'OSCURITÀ NEI LABIRINTI DI QUESTO GIOCO CON UNA VECCHIA LAMPADA. ECCO COS'HA SCOPERTO.

RETROSCENA


▲ Diamo fuoco ai nemici se abbiamo una torcia! Tosto!

È passato un millennio da quando Lord Kain ha posto la propria capitale nelle rovine delle Colonne di Nosgoth e ha iniziato la conquista del mondo. Per prima cosa ha dovuto reclutare un gruppo di fedeli servitori. Kain ha strappato all'oltretomba sei anime per fame i propri luogotenenti. Io, Raziel, sono uno di loro. A turno abbiamo esplorato il mondo dell'oscurità per costituire sei legioni di vampiri.

Raziel

Per creare un vampiro è necessario rubare un'anima dagli inferi e rianimarne il cadavere. È il corpo che necessita il sangue. Le nostre anime prendono la propria forza dall'oltretomba. Man mano che invecchiamo, i nostri corpi terrestri si evolvono in una forma superiore. Abbiamo acquisito i poteri e la nobiltà degli Dei Oscuri. A ogni cambiamento le futili questioni tra uomini e vampiri perdono d'importanza. Infine, Lord Kain ci ha condotti in un luogo lontano e ha lasciato le questioni di corte alle tribù di minor importanza. È sempre stato Kain a subire il cambiamento per primo. Dopo che il nostro padrone aveva ricevuto il nuovo dono, uno di noi lo avrebbe seguito dopo circa dieci anni. Così andavano le cose fino a quando ho avuto l'audacia di evolvermi prima del mio signore. Mi sono state donate le ali. Sono quindi stato maledetto per la mia impertinenza.

L'Antico

Sono stato gettato in un vortice senza fine. Lì incominciò la mia sofferenza. Bruciavo, mi contorcevo, cadevo. Un'esperienza davvero nuova. Non avevo la percezione del tempo. Sapevo solo che c'era una fine alla caduta e, attraverso la mia sofferenza, udii una voce. All'inizio era soltanto un'eco nella mia mente torturata dal dolore, ma imparai che era molto di più. Qualcosa di primordiale. Qualcosa di buono. Qualcosa di antico. L'Antico mi spiegò molto. Mi raccontò della creazione, della morte, delle anime e della fame. Adesso servo un nuovo padrone. Un padrone esigente che dev'essere nutrito con le anime.



L' UNDERWORLD

L'Underworld è una zona di allenamento, con delle scritte sullo schermo che ci insegnano come controllare Raziel. Inizialmente ci troviamo nella camera dell'Antico. Qui impariamo a "succhiare" le anime e a trovare i nemici. Troveremo presto il primo Plane Portal per passare al mondo materiale, in modo da affrontare i primi nemici su questo piano della realtà. Dopo aver eliminato i primi vampiri, spostiamo il blocco di pietra sotto il passaggio in alto sul muro di sinistra e usiamolo per proseguire. Una volta raggiunte le Colonne, attraversiamo il passaggio aperto che conduce alla scogliera dove si trova il Vortice. Ascoltiamo la voce fuori campo e seguiamo il passaggio verso sinistra.

LA REGIONE DI RAZIEL

Scendiamo lungo il passaggio attraverso la prima porta ed eliminiamo i due vampiri Dumahim. Attraversiamo il cancello; l'entrata sulla destra porta a un Plane Portal, mentre la porta sulla sinistra fa proseguire il cammino. Prendiamo il passaggio di sinistra. Troviamo la stanza con una piattaforma circolare rialzata, saliamo le scale e tiriamo la leva in alto per abbassare il ponte levatoio. Seguiamo il passaggio fino ad arrivare a un giardino all'aperto. Saliamo le scale per attivare lo spettacolo di marionette che introduce il prossimo Clan dei vampiri. Questo è il regno dei Melchahim.

LA REGIONE DEI MELCHAHIM

Attraversiamo il cancello e attraversiamo il cimitero. Nella stanza sulla destra premiamo il blocco di pietra a sinistra per saltare verso il nuovo passaggio. Attraversiamo il cimitero e saliamo per entrare nell'edificio. Attraversiamo il cancello sulla sinistra, scendiamo le scale a chiocciola e attraversiamo una stanza con il Plane Portal. La zona successiva è all'aperto e presenta un ampio specchio d'acqua. Saltiamo sulle colonne di pietra per raggiungere l'altra sponda e attraversiamo il cancello. Superiamo la cripta, attraversiamo la porta e scendiamo lungo il passaggio. Arriviamo a una stanza con un cancello sulla destra. Guardiamo nella direzione opposta al cancello, passiamo nel regno spettrale e noteremo che appariranno delle piattaforme sui muri, dando la possibilità a Raziel di raggiungere la parte superiore di questa stanza. Una volta in cima, usiamo il Plane Portal per tornare nel regno materiale. Spingiamo il blocco nel foro sulla destra per aprire il cancello. Nella stanza successiva saltiamo sulle piccole piattaforme semoventi sul lato destro del muro di sinistra e seguiamole per scendere. Arriviamo fino al lato più lontano della stanza e tiriamo fuori dal muro il blocco di pietra. Spingiamolo attraverso la fossa al centro della stanza e mettiamolo nel foro sulla destra del cancello più basso. Attraversiamolo e passiamo al regno spettrale, quindi risaliamo in cima. Arriviamo fino a dove si trovava il cancello superiore, saltiamo sulla trave in alto e arriviamo alla piattaforma sulla quale Raziel non era salito in precedenza. Ora possiamo saltare e raggiungere l'entrata sul lato più lontano della stanza. Nella stanza successiva col cancello spostiamo i due blocchi di pietra nei due fori nel muro per aprire il passaggio. Saliamo fino a uscire all'esterno e spingiamo giù il blocco di pietra. Saltiamo giù, mettiamo un blocco sopra l'altro e spingiamoli contro il muro, vicino alla colonna più a destra. Saltiamo sui blocchi di pietra fino sulla sporgenza.


▲ Nel regno materiale usiamo i ponti per superare gli specchi d'acqua.


▲ Controlliamo sempre l'indicatore di energia. Se moriamo passiamo al regno spettrale.

Attraversiamo il passaggio e seguiamo la strada che costeggia l'acqua sulla destra, quindi entriamo nell'edificio. Seguiamo il passaggio che sale fino ad arrivare a una grande stanza. Attraversiamola fino al lato opposto, premiamo l'interruttore per attivare l'ascensore e scendiamo. Una volta arrivati in fondo scendiamo dall'ascensore e seguiamo il passaggio di destra o di sinistra. Attraversiamo la porta alla fine di uno dei due passaggi che c'introduce in una stanza con degli ingranaggi. Premiamo l'interruttore sul muro tra le due porte per unire gli ingranaggi. Andiamo sul lato opposto della stanza e giriamo la manovella per attivare il meccanismo. Torniamo all'ascensore, saliamo fino in cima e premiamo l'interruttore sul pavimento per farlo scendere. Saltiamo all'interno del foro creato e troviamo un buco nel muro che non è un vicolo cieco. Seguiamo il passaggio fino a quando non arriviamo in una stanza più ampia. Saltiamo


GTA2
www.gta2.com
Di poche parole.
Ad un passo dalla vita.
Solo andata.
I tuoi peggiori incubi.
Guardati le spalle.
Mai guardarsi indietro.
PlayStation
PAL
ROCKSTAR
TAKE 2
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.

sulla parte superiore di questa stanza e spingiamo i quattro blocchi di pietra per dare fuoco ai montanti di legno che sorreggono il soffitto.
Facendo così ne faremo cadere la parte centrale. Spostiamo i blocchi di pietra in modo che ognuno si trovi in uno dei quattro angoli del soffitto caduto. Il pavimento crolla di nuovo. Lasciamoci cadere all'interno del foro e seguiamo il passaggio che conduce, superata un'altra porta, nella stanza del primo nemico finale del livello, Melchiah.

MELCHIAH

Per sconfiggere Melchiah dobbiamo infilzarlo con i due cancelli laterali e quindi schiacciarlo con la pressa che si trova al centro della stanza. Per prima cosa arriviamo a uno dei due cancelli laterali della stanza e saltiamo per attraversare una delle finestre che danno accesso alla stanza laterale. Premiamo l'interruttore all'interno per attivarlo. Aspettiamo finché Melchiah ha quasi attraversato l'entrata e lasciamo l'interruttore, così da far cadere il cancello e infilzare il nemico. Adesso spostiamoci nell'altra stanza e ripetiamo il processo. Dopo che lo avremo infilzato per la seconda volta, Melchiah sarà molto debole e avrà solo un'altra possibilità per usare la sua abilità per attraversare gli ostacoli. Attiriamolo al centro della stanza, all'interno della gabbia circolare, andiamo nella sala del trono e tiriamo la leva sul pavimento per attivare la pressa e per uccidere il nemico. Raziel acquisirà così l'abilità per attraversare gli ostacoli, quindi potrà tornare alle porte che non riusciva ad aprire in precedenza.

LE COLONNE

Quando usciamo dalla regione del Clan dei Melchianim, una voce fuori campo ci informa che dobbiamo incontrare Kain. Torniamo al grande edificio con le bandiere del Clan, vicino al vortice, dove possiamo trovare Kain. Usiamo i nostri nuovi



▲ Rimaniamo in spazi aperti, giriamo attorno ai nemici e colpiamo.



▲ Non sempre dobbiamo combattere. Non sarebbe meglio evitare i più lenti?

poteri per attraversare il cancello sul lato destro dell'edificio. Nella stanza successiva c'è un ponte che passa sopra a uno specchio d'acqua: eliminiamo i due Ronin per aprire la porta sul lato più lontano. Attraversiamo l'entrata, giriamo a destra o a sinistra, seguiamo uno dei due passaggi fino a un cancello, quindi passiamo al regno spettrale. Attraversiamo il cancello e troviamo l'entrata della stanza con le colonne. Qui apparirà Kain, quindi prepariamoci al combattimento.

KAIN

È uno scontro molto facile. Kain appare di quando in quando all'interno dell'arena, potenziando la Soul Reaver per colpire Raziel. Quando compare, avviciniamoci rapidamente a lui e attacchiamolo fino a quando non scompare. Dobbiamo attaccarlo tre volte prima di porre fine allo scontro. A questo punto Kain rompe la Soul Reaver sulla testa di Raziel e scompare definitivamente. Passiamo al regno spettrale e raccogliamo la Soul Reaver. Apparirà Ariel, che ci dirà di dirigerci alla Cattedrale del Silenzio. Per uscire da questa stanza apriamo la porta principale colpendola con la Soul Reaver.

LA CATTEDRALE SILENZIOSA

Lasciamo la zona con le colonne ripercorrendo la strada al contrario e torniamo nella zona di allenamento nella quale avevamo attraversato il primo Plane Portal. Prendiamo la strada che conduce a un cancello ed entriamo nel regno spettrale. Seguiamo il passaggio fino al fossato della Cattedrale. Sulla destra c'è un ponte che conduce a una porta. Colpiamola con la Soul Reaver per aprirla, passiamo al regno spettrale e attraversiamo il cancello oltre la porta. Andiamo a destra, usiamo il Plane Portal per tornare al regno materiale, quindi andiamo a sinistra. Seguiamo questa strada e attraversiamo il cancello successivo nel regno spettrale. Andiamo dritti attraverso il giardino fino al Plane Portal che si trova in un'alcova, quindi passiamo al regno materiale. Torniamo al cancello: ci sono dei grandi scalini sulla sinistra. Usiamoli per salire fino in cima al tetto. Giriamo a destra e arriviamo fino all'entrata. Non seguiamo questo passaggio: scivoliamo verso la piattaforma sulla destra. Saltiamoci su e saliamo fino alla piattaforma superiore collegata con quella sulla quale si trova Raziel. Giriamoci, scivoliamo verso l'entrata principale della Cattedrale ed entriamo. Attraversiamo il corridoio, scendiamo in una stanza dove incontriamo il primo vampiro Zephonim e saliamo sul lato opposto. Seguiamo il passaggio successivo fino a un'ampia stanza con un pozzo al centro. Passiamo al regno



▲ Raziel risucchia un'altra anima al suo interno e fa salire l'indicatore di energia.



▲ In questa parte del gioco si nota un'ambientazione araba.



▲ Usiamo gli incantesimi Glyph per scatenare degli attacchi devastanti.



▲ Non capiamo cosa dobbiamo fare? Passiamo al regno spettrale per chiarirci le idee.

spettrale, saliamo lungo la tubatura di sinistra fino alla piattaforma dove si trova il Plane Portal e passiamo al regno materiale. Saltiamo sulla piattaforma superiore e spostiamoci lungo la parte superiore della stanza fino a una passerella sporgenza vicino a una porta. Superiamola sul lato destro e seguiamo la sporgenza fino ad arrivare a un interruttore, che ovviamente dobbiamo attivare. Andiamo a destra dell'interruttore, attraversando la porta alla fine della sporgenza, fin dentro a un altro passaggio. Seguiamolo fino a un cancello che dobbiamo attraversare nel regno spettrale. Troviamo il Plane Portal nell'angolo della stanza e torniamo al regno materiale. Usiamo i blocchi di pietra nella stanza per completare le immagini sui muri: ogni blocco ha un'immagine su un lato. Fatto questo, appare una piattaforma nel passaggio che avevamo superato per arrivare all'interruttore. Torniamo indietro attraversando il cancello e scendiamo lungo il passaggio che avevamo trovato nella stanza principale. Giunti alla fine troviamo un interruttore sul muro. Attiviamolo e torniamo alla stanza principale. Saliamo sulle piattaforme che si erano abbassate premendo gli interruttori per attivare il flusso d'aria nel pozzo. Saltiamoci dentro e apriamo le ali di Raziel per volare in alto. In cima al condotto attraversiamo l'apertura più piccola, posta più in alto. C'è una grossa campana davanti a noi e un passaggio che va a sinistra e a destra. Prendiamo quest'ultima direzione fino a giungere a una porta, sulla sinistra: attraversiamola fino ad arrivare a un cancello. Passiamo al regno spettrale e attraversiamolo. Troviamo il Plane



▲ La tecnica di lancio è utile per eliminare i nemici...



▲ ...e per impalarli con un bell'effetto drammatico.

Portal nell'angolo della stanza e passiamo al regno materiale. Qui ci sono tre piccole insenature con delle specie di tubature e sei blocchi di pietra con dei buchi. Dobbiamo sistemare i blocchi nelle insenature in modo da formare un condotto unico con le tubature. Usciamo da questa stanza, torniamo dove si trova la campana e scendiamo lungo il passaggio opposto a quello dal quale eravamo arrivati. Attraversiamo la porta sulla destra fino a un altro cancello, passiamo al regno spettrale e attraversiamolo. In questa stanza usiamo il Plane Portal per tornare al regno materiale, quindi spingiamo i gruppi di blocchi di pietra sulla sporgenza dove si trova il Plane Portal. Saltiamo sulla sporgenza e spingiamo giù i blocchi di pietra in modo che non siano più uno sopra l'altro. Questo rompicapo è simile all'ultimo: dobbiamo mettere i blocchi nei fori del muro per formare un condotto unico con le tubature nei buchi. Fatto questo, facciamo suonare la campana, corriamo fino al condotto d'aria e andiamo fino all'apertura che si trova sul lato opposto. Corriamo lungo il passaggio e suoniamo la seconda campana per rompere il pannello di vetro sopra alla stanza nella quale abbiamo risolto il primo rompicapo con i blocchi. Torniamo indietro lungo il passaggio che conduce alla stanza del primo rompicapo e attiviamo l'interruttore per il mantice sulla tubatura vicino al muro. In questo modo apriamo una porta a tempo vicina alla seconda campana. Passiamo al regno spettrale per fermare il tempo, passiamo attraverso il punto dove prima si trovava il pannello di vetro, quindi arriviamo alla porta a tempo. Dopo aver trovato il Plane Portal, posto poco più avanti, torniamo in questa stanza e giriamo la manopola sul muro di destra per aprire la porta. Entriamo in una stanza molto alta. Camminiamo lungo la tubatura che corre in alto lungo i muri fino a un passaggio in cima alla stanza. Seguiamolo finché non si divide in due direzioni: giriamo a sinistra. Questo passaggio si divide subito a destra e a sinistra: entrambe le direzioni conducono a un cancello rosso. Passiamo al regno spettrale, attraversiamo il cancello e torniamo al regno materiale grazie al Plane Portal sul lato opposto. Questo passaggio si divide subito: prendiamo la prima svolta a sinistra. Alla fine del corridoio c'è una stanza con tre botole. La visuale zooma all'esterno. Apriamo le due botole più vicine nella visuale. Torniamo dove il corridoio si separava e andiamo a destra. Arriviamo in una stanza identica a quella precedente. Apriamo le due botole più lontane nella visuale e torniamo al cancello. Passiamo al regno spettrale e notiamo le quattro manopole per terra. Seguiamo uno dei passaggi fino a un Plane Portal, passiamo al regno materiale e torniamo alle quattro manopole. Avviciniamoci a entrambe e giriamole per attivare l'alto condotto dell'aria lì dietro. Saltiamo nel condotto e saliamo. Ci sono due tubature incomplete sui muri: completiamole mettendo a posto le tubature superiori, spingendole. Attraversiamo il corridoio in alto. Entriamo nella stanza al termine del passaggio, giriamo a destra e giriamo le due manopole sul pavimento davanti al muro di destra. In questo modo apriamo una porta in alto nella stanza. Ricordiamoci di questa stanza e delle tre tubature perché dobbiamo tornare qui per raggiungere la zona in cui troveremo il prossimo nemico di fine livello. Usiamo le piattaforme sui muri per raggiungere la porta in alto e attraversiamola. Superiamo il cancello alla fine del passaggio e saltiamo giù nella stanza successiva. Usiamo il Plane Portal per passare al regno materiale e giriamo la manovella sul lato opposto al portale. Saliamo le scale fino a una porta e andiamo lungo il passaggio. Attraversiamo il cancello ed entriamo nella stanza successiva. Passiamo al regno materiale. Scaliamo le tubature sui



3D Blaster RIVA TNT2 M64



Prezzo a terra, grafica alle stelle!

CREATIVE

Vieni a provarla nei negozi Computer UNION!



3D Blaster M64 è la nuovissima scheda 2D/3D da Creative, basata sulla potente tecnologia TNT2 di NVIDIA. Ben 32MB di RAM, RAMDAC da 300MHz, Z-Buffer a 24 o 16 bit, risoluzione fino a 1920x1200 a 16,7 milioni di colori, tutto a un prezzo semplicemente incredibile. In più, la confezione include il gioco Expendable in versione completa.

3D Blaster Riva TNT2 M64

£. 259.000

iva inclusa

PER CONOSCERE IL PUNTO VENDITA A TE PIÙ VICINO CHIAMA:

DOVE — Numero Verde **800-811020**

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION

INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

muri fino alla cima della stanza e attraversiamo la porta. Nella stanza successiva ci sono una manovella e un blocco. Tiriamolo il blocco via dal muro per far cadere delle piattaforme e spingiamolo sotto la manovella. Attiviamo il meccanismo stando sopra il blocco di pietra. Usiamo le piattaforme cadute dove prima c'era il blocco per raggiungere la porta in alto. Attraversiamola e seguiamo il passaggio fino ad arrivare a un'altra ampia stanza con delle tubature. Usiamole per raggiungere un pezzo di tubatura incompleto, più in alto, e mettiamolo a posto. Adesso usiamo le tubature sui muri per salire più in alto. Troviamo la manovella sul muro e attiviamola. Ora dobbiamo combattere contro il nemico di fine livello. Torniamo nella stanza con le tre tubature che escono dal muro. Saltiamo sulle tubature e saliamo fino al passaggio in alto. Qui troviamo un Plane Portal sulla destra prima di raggiungere la stanza del nemico di fine livello.



ZEPHON

IL BOSS

Dopo essere entrati nella stanza di Zephon, cerchiamo di avvicinarci il più possibile per farlo attaccare con le gambe. Colpiamo la gamba quando resta bloccata nel pavimento. Zephon depone un uovo. Prendiamolo e corriamo verso l'entrata: lì troviamo il corpo di un cacciatore con un lanciafiamme acceso. Passiamo l'uovo sulla fiamma. Avanziamo leggermente verso Zephon, passiamo nella modalità per guardarci intorno e lanciamo l'uovo in direzione della testa di Zephon. Continuiamo a prendere le uova, a dar loro fuoco e a gettargliele contro fino a quando, al terzo tentativo riuscito, Zephon muore. Se eliminiamo tutte le sue gambe e abbiamo bisogno di altre uova, possiamo colpire la sacca che le contiene per ottenerne un'altra. Dopo aver eliminato Zephon otteniamo il potere per scalare le pareti.

LA TOMBA DI SERAFAN



▲ Per fortuna siamo riusciti a risucchiare l'anima di cui avevamo bisogno!



▲ Sembra lotta libera, ma non lo è. Raziel prepara un'altra mossa letale.

Torniamo alle Colonne dove avevamo incontrato Kain la prima volta. Usiamo la nostra abilità per scalare le pareti e saliamo lungo la grossa colonna di pietra sulla destra dell'entrata. Arriviamo sulla sporgenza che corre all'interno della cupola. Seguiamola fino alla porta e scendiamo lungo il passaggio fino a raggiungere due porte. Entrambe danno su un cortile esterno. Entriamo e saltiamo giù. C'è un solo passaggio che conduce fuori del cortile: prendiamolo fino a quando arriviamo alla Tomba di Serafan. Sulla sinistra della tomba ci sono delle rocce che portano a un Plane Portal. Entriamo nella tomba dall'entrata principale nel regno spettrale e scendiamo lungo il corridoio fino ad arrivare a un vicolo cieco vicino a un Plane Portal. Entriamo nel regno materiale, tiriamo il blocco di pietra fuori dal muro e attraversiamolo. Sembra di essere arrivati a un punto senza vie d'uscita, quindi passiamo nel regno spettrale per far scomparire il pavimento sotto Raziel. Dopo essere caduti, andiamo avanti e attraversiamo il cancello che conduce a una stanza con dell'acqua intorno a una piattaforma quadrata. Saltiamo al centro della piattaforma e quindi nel piccolo spazio sulla sinistra.
Qui si trova il Plane Portal: passiamo al regno materiale. Il nemico di fine livello, il Morlock, apparirà al centro dell'arena.

MORLOCK

IL BOSS

Saltiamo al centro dell'arena nella quale il Morlock è in attesa. Avviciniamoci per averlo a portata di tiro, colpiamolo in continuazione e schiviamone i colpi fino a quando non barcolla. Adesso prendiamolo e scagliamolo nell'acqua che circonda la piattaforma. Dopo aver sconfitto il Morlock, Raziel acquista il potere Force Projectile.

LA TOMBA DI SERAFAN

Dopo aver sconfitto il Morlock, usiamo il Force Projectile per colpire il blocco su un lato della stanza. Spariamo una seconda volta per farlo cadere e creare



▲ Gli attacchi col fuoco sono una delle soluzioni più rapide…



▲ ….e ci permettono di continuare la nostra avventura.



▲ Possiamo usare le lance per tirarle, ruotarle o per infilzare i nemici.



▲ Non è male farsi un giretto per ammirare il panorama notturno del gioco.

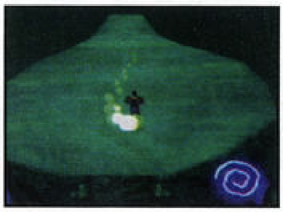


▲ Doppio attacco! Raziel si prepara a tirare fuori gli artigli!



▲ È inutile cercare di filarcela, ci ha già visto. Adesso dobbiamo combattere!



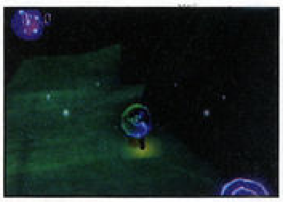


▲ I toni di nero e i colori fosforescenti rendono l'ambientazione generale ancor più misteriosa.

un'entrata per Raziel. Passiamo nella stanza successiva, giriamo a sinistra ed entriamo nell'acqua, passando al regno spettrale. Andiamo avanti fino a quando il passaggio inizia a salire. Seguiamolo fino al Plane Portal che si trova su una piattaforma nell'acqua e passiamo al regno materiale. Saltiamo oltre l'acqua, andiamo verso il muro davanti a noi e saliamo sulla sporgenza lì in alto. Una volta in cima, giriamoci e scivoliamo fino alla colonna sull'acqua, sulla sinistra. Usiamo il Force Projectile per tirare giù il blocco di pietra in cima alla colonna accanto, quindi saliamoci sopra. Scivoliamo fino alla sporgenza con le scale e passiamo attraverso la porta in alto. Giriamo a destra, seguiamo il passaggio fino a un cancello, passiamo al regno spettrale e attraversiamolo. Proseguiamo fino ad arrivare a una stanza con una recinzione intorno a un blocco di pietra. Usiamo il Force Projectile per spingere il blocco contro il muro più lontano, passiamo al regno spettrale e superiamo la recinzione. Saltiamo dal blocco all'apertura in alto e seguiamo il passaggio fino a giungere a una sporgenza su dell'acqua. Guardiamo in basso per vedere una barca.

L'ABBAZIA SOMMERSA: L'AREA DEI RAHABIM

Dalla sporgenza in alto scivoliamo fino all'imbarcazione. Andiamo fino alla sua parte più elevata, all'estrema destra, e passiamo al regno spettrale. Saltiamo sulla sporgenza ed entriamo nel passaggio che conduce a una stanza con due porte. Quella di destra conduce a un Plane Portal, quindi prendiamo la porta di sinistra. Scendiamo lungo la grande sala e usiamo la Soul Reaver per aprire la porta doppia a scorrimento. Una volta sulla



▲ Scegliamo tra i vari Glyph per usare l'incantesimo adeguato.



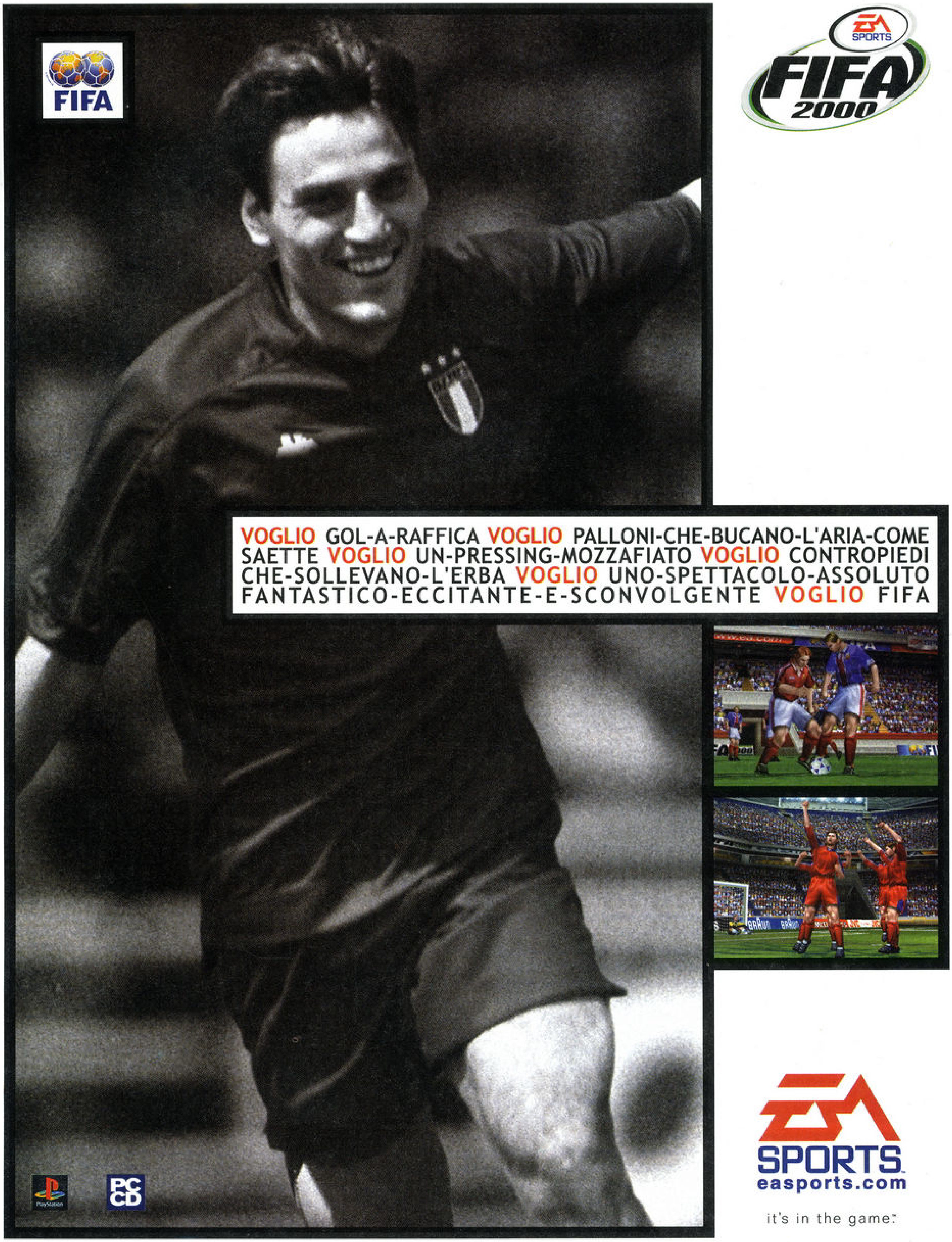
▲ Impalare un nemico è soltanto una delle mosse finali di Raziel.

sporgenza oltre le porte scivoliamo fino alla colonna che fuoriesce dall'acqua, sulla destra. Seguiamo il corso d'acqua intorno all'edificio centrale sulla destra, saltando sulle colonne e sulle sporgenze, fino ad arrivare a un'entrata. Attraversiamola e superiamo anche la porta successiva. Saliamo il passaggio fino a una stanza con dell'acqua. Andiamo avanti fino al passaggio sul lato opposto a quello dal quale proveniamo e apriamo la porta che incontriamo. Superiamo anche la porta successiva. Al centro della stanza troviamo delle colonne che fuoriescono da uno specchio d'acqua. Passiamo da una colonna all'altra fino al lato più lontano della stanza e attraversiamo la porta. Ne incontriamo un'altra: attraversiamola e seguiamo il passaggio fino a quando non ci conduce sott'acqua. Andiamo avanti fino a giungere in una stanza sommersa con un pavimento a scacchiera: giriamo a destra e seguiamo il muro fino all'angolo della stanza. Una volta qui, giriamo a sinistra e notiamo una piccola sporgenza che fuoriesce dal muro in alto. Saltiamoci sopra e quindi sulla sporgenza in alto, fuori dall'acqua. Usiamo il Plane Portal per tornare al regno materiale e scaliamo il muro fino alla sporgenza lì in alto. Giriamoci e saltiamo sulle travi fino al lato più lontano della stanza, quindi attraversiamo la porta sulla sinistra dell'ultima trave. Saliamo il passaggio fino a una vetrata e rompiamola con un Force Projectile. Una volta all'esterno, saltiamo sulle sporgenze di pietra fino all'edificio circolare circondato dall'acqua. Spostiamoci sul lato destro e dirigiamoci al campanile. Scendiamo la scala a chiocciola e saliamo fino alla stanza di Rahab. Una volta dentro questa sala circolare, nel regno spettrale, saltiamo sulla scala della colonna e passiamo al regno materiale.

RAHAB

IL BOSS

Rahab appare mentre sta nuotando nell'acqua sotto Raziel. Per sconfiggerlo dobbiamo distruggere tutte e otto le finestre circolari che si trovano sui muri con un Force Projectile o con un Soul Reaver Projectile.
Questo nemico di fine livello non causa eccessivi danni, ma teniamoci fuori dell'acqua oppure Raziel tornerà al regno spettrale. Una volta ucciso Rahab, Raziel acquisisce l'abilità del nuoto.


FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
VOGLIO GOL-A-RAFFICA VOGLIO PALLONI-CHE-BUCANO-L'ARIA-COME SAETTE VOGLIO UN-PRESSING-MOZZAFIATO VOGLIO CONTROPIEDI CHE-SOLLEVANO-L'ERBA VOGLIO UNO-SPETTACOLO-ASSOLUTO FANTASTICO-ECCITANTE-E-SCONVOLGENTE VOGLIO FIFA
PlayStation
PC CD
EA SPORTS
easports.com
it's in the game.™

L'ABBAZIA SOMMERSA

Eliminato Rahab, lasciamo il campanile e torniamo nella stanza sommersa all'interno dell'Abbazia con il pavimento a scacchi. Ora che possiamo nuotare, troviamo la porta di legno al lato della piattaforma circolare e sfondiamola con un Force Projectile. Nuotiamo giù lungo la scala a chiocciola e, una volta in fondo, giriamo a sinistra, seguendo il muro di destra. L'uscita si trova tre finestre dopo l'apertura con una rampa di scale che scende. Nuotiamo attraverso un'alta stanza circolare e attraverso quella successiva. Adesso ci troviamo in una stanza ancora più grande con delle alcove: troviamo quella che ci conduce fuori e seguiamola. Arriviamo nella stanza nella quale avevamo incontrato il primo vampiro Wraith: nuotiamo salendo i gradini sulla sinistra per uscire definitivamente.



▲ Le lance non si trovano facilmente, quindi usiamole al meglio quando possiamo.

ASH VILLAGE: L'AREA DEL CLAN DEI DUMAHIM

Andiamo sul lato più lontano del vortice e saltiamo in acqua. Nuotiamo fino in superficie e facciamo un bel salto sulla sporgenza in alto. Seguiamo il passaggio fino ad arrivare a una zona all'aperto dove sta nevicando. Attraversiamo l'arco di pietra e proseguiamo fino a giungere davanti a un grosso muro. Scaliamo la colonna fino in cima e superiamo la zona sottostante fino al muro sul lato opposto del canalone. Saltiamo nel cortile per ritrovarci nell'Ash Village. Andiamo avanti fino al primo gruppo di porte e superiamole. Nel cortile successivo passiamo al regno spettrale e attraversiamo il cancello. Proseguiamo il nostro cammino, attraversiamo il cancello successivo e superiamo il cortile recintato per trovare il Plane Portal sul lato più lontano della stanza. Passiamo al regno materiale e guardiamo in direzione del cortile recintato. Usiamo il Force Projectile



▲ Possiamo staccare dai muri le armi di distruzione che troviamo.



▲ Quando un nemico muore, il corpo si disintegra e le ceneri vengono disperse.



▲ Nascondiamoci per sbucare all'improvviso e lanciare degli attacchi a sorpresa.



▲ Quant'è grosso! Peccato che l'indicatore delle anime non sia pieno abbastanza.



▲ Se non riusciamo a risolvere un problema cerchiamo di utilizzare i Glyph.

per spingere il blocco di pietra all'interno del recinto sul lato più lontano. Adesso passiamo al regno spettrale, attraversiamo il recinto per entrare nel cortile e spostiamo il blocco. Saltiamoci sopra per raggiungere la sporgenza in alto e passiamo al regno materiale con il Plane Portal che si trova qui. Andiamo avanti e lasciamoci cadere nel passaggio sottostante. Seguiamolo verso sinistra fino a quando arriviamo a un vicolo cieco. Tiriamo fuori dal muro il blocco di pietra e posizioniamolo sotto la sporgenza sul muro di destra. Saltiamo dal blocco sulla sporgenza e planiamo sul cortile fino all'apertura sull'altro lato. Seguiamo questo passaggio fino a una stanza con due vasche piene d'acqua. Saltiamo sulla piattaforma che divide le vasche e troviamo la manovella sulla destra per prosciugarle. Mettiamo tre blocchi uno sopra l'altro e spostiamoli sul lato lontano della stanza, vicino a un altro blocco di pietra. In questo modo possiamo raggiungere la sporgenza in alto. Seguiamo il passaggio fino a una grossa camera con delle caldaie. Su un lato della stanza c'è una manovella. Giriamola per azionare il flusso di gas. Adesso spostiamoci sul lato opposto della stanza e usiamo l'interruttore a terra per accendere il fuoco. Una sequenza d'intermezzo ci mostra la caldaia che si accende e delle porte che si aprono. Attraversiamo la porta dietro l'interruttore per accendere il fuoco e seguiamo il passaggio. Alla fine, spingiamo il blocco di pietra giù dalla sporgenza e saltiamo giù. Mettiamo i due blocchi uno sull'altro e spingiamoli sul lato più lontano della stanza. Usiamoli per saltare sulla sporgenza in alto e seguire il passaggio. Una volta arrivati in fondo, passiamo al regno spettrale, in modo da trasformare la visuale della stanza. Saltiamo sulla sporgenza di sinistra e andiamo fino in cima per trovare il Plane Portal. Passiamo al regno materiale e dirigiamoci all'interruttore nella parte alta nella stanza. Attiviamolo per aprire la porta in basso, quindi saltiamo giù. Seguiamo il passaggio fino a quando si divide e giriamo a destra. Tiriamo fuori dal muro il blocco e spostiamolo sulla destra della colonna recintata. Usiamo il blocco per scavalcare il recinto e giriamo la colonna, la quale sfonderà il cancello che ci conduce alla stanza di Dumah.

IL BOSS — DUMAH

Non è affatto un avversario difficile. Tutto quello che dobbiamo fare è condurlo alla fornace e farlo esplodere. Acquisiamo in questo modo il suo potere, la Constrict ability. Facile.

ORACLE'S CAVE

Torniamo all'Ash Village e scavalchiamo il cancello principale. Giriamo a sinistra e seguiamo il canalone fino a giungere a una meridiana. Usiamo il nostro nuovo potere per aprire le porte ed entrare. Seguiamo il passaggio laterale fino al Plane Portal sulla destra. Andiamo in una stanza con una grossa porta metallica.

Passiamo al regno spettrale per far scomparire una parte del muro di sinistra, rivelando così una stanza con un'altra meridiana. Passiamo ora nel mondo materiale e usiamo la Constrict ability sulla meridiana. In questo modo apriamo la porta laterale: attraversiamola e andiamo a destra. Passiamo oltre il cancello nel regno spettrale. Il passaggio gira a sinistra: qui troviamo due blocchi di pietra nel



▲ Gli incantesimi creano dei bellissimi effetti visivi e dei risultati molto scenografici.



▲ Questi mostri non dovrebbero rappresentare un grosso problema.

muro, uno su ogni lato, e un foro sulla destra. Tiriamo fuori il blocco di sinistra e spingiamolo nella zona ribassata sulla destra. Adesso tiriamo fuori il secondo blocco e spingiamolo nella cavità del muro dove prima si trovava l'altro blocco. Torniamo nella zona con la meridiana, seguiamo il passaggio opposto e attraversiamo il cancello. Prendiamo il blocco che avevamo spinto nella zona ribassata e spostiamolo nella cavità del muro con la lettera Z. Torniamo nel punto dove si trovavano i due blocchi. Tiriamo fuori l'altro blocco e spingiamolo nel foro del muro con la lettera O. In questo modo apriamo la porta principale con il simbolo OZ. Torniamo alla stanza con la meridiana. Usiamo il potere Constrict sulla meridiana e attraversiamo la porta col simbolo OZ. Una volta nella stanza successiva giriamo a destra, poi a sinistra e seguiamo il passaggio fino a un cancello. Passiamo nel regno spettrale e attraversiamolo. Andiamo avanti e saltiamo sulla roccia, quindi giriamo a destra. Saltiamo nella piccola cavità sulla destra nella quale si trova il Plane Portal e passiamo al regno materiale. Saltiamo di nuovo la parete rocciosa e andiamo nella stanza con la grossa porta e due blocchi di pietra. Spostiamoli davanti ai rispettivi spazi, quindi usiamo il Force Projectile per metterli a posto. All'interno della stanza successiva ci sono quattro colonne che circondano un simbolo a forma di 9. Usiamo il potere Constrict per far girare tutte le lancette verso il simbolo a terra. Così facendo, apriamo la porta con il simbolo "9" che si trova all'inizio. lasciamoci cadere nella botola per giungere nella sala dell'Oracolo. Usiamo il potere Constrict sul calderone al centro della stanza per far apparire una porta. Seguiamo il passaggio fino a giungere davanti a un orologio e a due interruttori. Usiamoli per spostare le lancette in modo che segnino le sei. Lasciamoci cadere nel buco in basso ed entriamo in una stanza con quattro lenti colorate e una fonte di luce al centro. Usiamo il Constrict per girare le lenti in modo da renderle coerenti con la piattaforma dietro ognuna di loro. Facciamo diventare blu le lenti blu e rosse e verdi le lenti rosse e verdi. Sul lato con le due lenti in fila facciamone diventare una rossa e l'altra blu, così da ottenere il viola. Usiamo il Constrict sulla fonte di luce al centro in modo che sia puntata verso ogni lente: la porta della stanza si aprirà. Attraversiamola e arriviamo davanti a una porta doppia. Entriamo nella stanza in cui dobbiamo risolvere il prossimo enigma: ci sono un orologio a terra e tre manopole colorate. Notiamo i tre simboli nei cerchi colorati sui muri. Questi corrispondono ai segni a terra nell'orologio. Usiamo il Constrict su ogni manopola per spostare le tre lancette colorate dell'orologio in modo che corrispondano ai simboli a terra. In questo modo apparirà un'uscita. Seguiamo il passaggio fino ad arrivare a una stanza con due grossi ingranaggi e un blocco di pietra su un lato. Alziamo il blocco per far ruotare gli ingranaggi. Saltiamo sulla colonna vicino agli ingranaggi in movimento e passiamo al regno spettrale. In questo modo la colonna si sposta verso la sporgenza al lato della stanza. Seguiamola fino al Plane Portal, passiamo al regno materiale e proseguiamo lungo la sporgenza fino al pendolo in movimento. Saltiamoci sopra, arriviamo alla porta e saltiamo giù. Seguiamo il passaggio successivo fino al primo recinto a destra. Usiamo il Force Projectile per spingere il blocco di pietra sull'altro lato del recinto e farlo cadere.



Scendiamo lungo il passaggio principale. Usiamo il Force Projectile per spingere il blocco oltre il recinto. Continuiamo così fino a quando possiamo scendere. Sistemiamo i quattro blocchi che troviamo in modo che la disposizione dello schema sulla parte superiore dei blocchi di pietra sia uguale a quella a terra per aprire la porta della stanza. Attraversiamola fino a raggiungere un foro: saltiamoci dentro. Seguiamo il passaggio fino a una vasta area con tre stanze. Sul muro di ogni stanza ci sono tre simboli, una manopola a terra e tre simboli incompleti vicino a ogni manopola. Usiamo il Constrict sulle manopole per girarle e formare un simbolo completo come quello sul muro. Quando completiamo un simbolo, attiviamo una piattaforma oscillante. Saltiamoci sopra e arriviamo a degli interruttori. Attiviamoli per aprire l'ultima porta nel passaggio principale.

IL BOSS — KAIN

Kain appare su tutti e tre i livelli di quest'ampia stanza circolare. All'inizio si trova sul livello più in basso: colpiamolo con la Soul Reaver, Kain si sposta sul livello successivo. Spostiamoci anche noi e colpiamolo di nuovo con la Soul Reaver. Kain a questo punto si sposta sul livello più in alto: colpiamolo una terza volta con la Soul Reaver e quindi seguiamolo nel portale a stella. Ci troveremo in una zona in cui incontreremo Mobius e assisteremo alla sequenza finale. È tutto!

IL SIMULATORE UFFICIALE DEL CAMPIONATO DEL MONDO DI MOTOCICLISMO FIM CLASSE 500CC

500 GP
FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

FIM
WORLD CHAMPIONSHIPS

GP500



DELPI

Screen Shots attuali



Sei all'altezza della potenza della moto più veloce di tutti i tempi?
GP500 non ti porta in gita di piacere... Ti scaraventa nell'evento degli eventi: il Campionato del Mondo delle 500cc! Velocità, team, moto... Qui tutto è riprodotto alla perfezione. Persino il carattere dei piloti più famosi del mondo, dei quali quasi riuscirai a sentire il fiato sul collo! Ma sarai in grado di guidare al limite con tanta pressione addosso? Ci vuole un sacco di tecnica e una buona conoscenza della pista, dei tuoi avversari e della tua moto... Allora controllane subito il set-up, scegli tra le tante possibilità di gioco e vai!

"Solo questo gioco mi garantisce le stesse scariche di adrenalina che mi dà la mia moto, a 180 all'ora su una pista vera."

Kenny Roberts Jr. Team Suzuki

www.leaderspa.it

HASBRO Interactive

PC CD-ROM

MICROPROSE

LEADER


Games
Master

#31 THE LAST REVELATION



SERVIZIO SEGRETI



Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!

MILLE TRUCCHI...

driver

DRIVER

Codici per tutti

I codici che seguono vanno inseriti nella schermata del menu principale. Nella schermata dei trucchi si possono attivare o disattivare tutte le opzioni tranne i crediti premendo il pulsante ✕.

Crediti

Premiamo L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1 quando vengono visualizzati i crediti per vedere delle fotografie degli sviluppatori e un demo non giocabile di un'area non disponibile nel gioco che sembrerebbe una parte di Newcastle e che comprende macchine inglesi, o quantomeno con la guida a sinistra.

Invincibilità

Inseriamo L2 x 2, R2 x 2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 x 2 per disattivare la nostra barra delle malefatte. La polizia ci ignorerà, ma potremo comunque finire con la macchina ribaltata.

Immunità

Inseriamo L1, L2, R1 x 4, L2 x 2, R1 x 2, L1 x 2, R2 per ottenere lo stesso risultato che abbiamo raggiunto con il trucco precedente, ma con una variante. Se manderemo in onda un replay non c'entrerà nulla con quello che avremo fatto nella missione.

Sterzare con le ruote posteriori

Per ottenere questo trucco premiamo R1 x 3, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Mini

Il codice R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 x 3 fa sembrare tutte le automobili delle dimensioni di macchinine radiocomandate. La zona di riconoscimento degli scontri però rimane invariata, quindi le macchine esplodono quando entrano in contatto.

In alto!

Vorremmo una macchina più "alta"? Premiamo R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2 x 2, L2 x 2, L1, R2, R1. In questo modo estendiamo le sospensioni e possiamo viaggiare molto rialzati rispetto al terreno. Facciamo attenzione però, perché l'auto si ribalta più facilmente in questo modo.

Schermo capovolto

Per vedere tutto a testa in giù inseriamo il codice R2 (x2), R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2 (x2), L2, R2, L1.





DESCENT (PSX)

Codici

Durante la partita premiamo:
Per avere tutte le chiavi: ■, ✕, ▲, ■, ▲, ✕, ▲, ▲, ✕, ▲, ✕, ▲, ✕
Per accedere a tutti i livelli: ▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ■, ■, ▲, ■, ■, ■
Per avere l'invincibilità: ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ✕
Per avere il Turbo: ■, ▲, ■, ■, ■, ✕, ▲, ■, ✕

RALLY CROSS 2 (PSX)

Curiosità

Iniziamo una nuova stagione, inseriamo uno dei codici seguenti e premiamo ✕, poi scegliamo una gara:
Bassa gravità: AIRFILLED
Tutti i tracciati e le macchine: PREALL
Strade polverose: MIT
Colline: BSIRHC
Percorso tra i boschi: FOSTER
Tracciato nella giungla: ELGNUS
Passo tra le rocce: KCIN

METAL GEAR SOLID (PSX)

Livelli di difficoltà

Ecco i tre principali codici per tutte le quattro impostazioni di difficoltà e il modo in cui ottenerli.
Livello di difficoltà 3 –
Estremo: Orca
Difficile: Jaws
Normale: Shark
Facile: Piranha
Per ottenerli: Uccidiamo almeno 250 guardie e terminiamo in meno di tre ore.
Livello di difficoltà 2 –
Estremo: Eagle
Difficile: Hawk
Normale: Falcon
Facile: Pigeon
Per ottenerli: Terminiamo la partita in meno di un'ora e mezza.
Livello di difficoltà 1 –
Estremo: Big Boss
Difficile: Fox
Normale: Doberman
Facile: Hound
Per ottenerli: Uccidiamo meno di trenta nemici e non facciamoci scoprire più di cinque volte.

JEDI KNIGHT (PC)

Trucchi da Jedi

Prima di ogni trucco premiamo T per attivarlo. 1 = On, 0 = Off
JEDIWANNABE1/0: Invulnerabilità (non possiamo sopravvivere alle cadute da troppo in alto)
5858LVR: Mappa completa
BACTAME: salute al 100%
ERIAMJH1/0: Modalità di volo quando premiamo il pulsante di salto
PINOTNOIR: Scelta dei livelli 1-21
RACCOONKING: Tutti i poteri
RED5: Tutte le armi
WAMPRAT: Tutti gli oggetti
WHITEFLAG1/0: Disabilita tutti i nemici



STAR WARS: ROGUE SQUADRON (N64)

Livelli segreti

Alla schermata delle password digitiamo DEADDACK. Ora torniamo indietro alla schermata principale e premiamo Start. Possiamo quindi scegliere un livello da giocare oppure tenere premuto il tasto sinistro dopo il livello The Battle of Calamari. Troveremo tre livelli segreti:
1. Beggar's Canyon



Dobbiamo correre per il canyon a bordo di

un T-16 Skyhopper contro i nostri compagni di squadriglia. Alla fine, voliamo attraverso la roccia a forma d'anello per completare la missione.
2. Death Star Trench Run
Dobbiamo volare sulla superficie della Death Star, distruggere le torrette, i TIE fighter e stare attenti a non schiantarci contro le pareti finché non raggiungiamo il canale di scappamento; quindi spariamoci contro un siluro protonico.
3. The Battle of Hoth
a) Distruggiamo i droidi in modo che i trasporti possano partire.
b) Rogue 10 ha distrutto il suo speeder. Dobbiamo distruggere gli AT-ST che cercano di ucciderlo mentre corre al suo esterno.
È molto più facile distruggere gli AT-ST qui che nel livello principale.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 (PSX)

Megatrucchi

Inseriamo i seguenti codici come nome del giocatore. (Possiamo inserirne più di uno)

HAROLDHAND: Trucco Mega combo (Tutte le armi/munizioni infinite/tutti i livelli/esci di prigione/99 vite/nessun poliziotto/coordinate/armatura/mega punti/moltiplicatore per 5).
MCVICAR: 99 vite
BIGBEN: 9999990 punti
RAZZLE: Tutti i livelli
OLDBILL: Scelta del livello
MAYFAIR: Livelli 1 e 2
PENTHOUSE: Livelli 1-3
SIDEBURN: Moltiplicatore per 5
GRASS: Nessun poliziotto
SWEENEY: Mostra le coordinate sullo schermo



GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 (PSX)

Trucchi da strada

TOOLEDUP: Tutte le armi/armatura/usciamo gratis di prigione
DONTMESS: Armi/armatura/usciamo gratis di prigione
GETCARTER: Quasi tutto
READERWIFE: Tutti i livelli
FREEMANS: Livelli/armi/armatura/moltiplicatore per 5/usciamo gratis di prigione
SORTED: Livelli/armi/armatura/usciamo gratis di prigione

WWF WARZONE (PSX)

Tutti i filmati

Nella schermata in cui appare 'press Start' premiamo rapidamente ▲ + ⊗, ▶ + ●, ▼ + ⊗, ◀ + ●, ▼ + ⊗, ▶ + ●, ▲ + ⊗, L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, R2 + L2. Se ha funzionato vedremo 'movie1' sullo schermo. Premiamo ▲ per passare da un filmato all'altro e ⊗ per selezionarli. In tutto ce ne sono 64.

WCW/NWO THUNDER (PSX)

Le gioie del Wrestling

Tutti i giocatori nella schermata dei titoli: R1 x4, L1 x4, R2 x4, L2 x4, R1 x4, poi Select.
Tutti i ring nella schermata dei titoli: R1, R2, R1, R2 e Select.
Per alterare il potenziometro andiamo nella schermata dei titoli e premiamo: L2 x4, R2 x4, L1 x4, R1 x4 e Select.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB ZERO (PSX)

Livelli

Livello Wind: THWMSB
Livello Earth: CNSZDG
Livello Water: ZVRKDM
Livello Fire: JYPPHD
Livello Prison: RGTKCS

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com



IL VOSTRO BAMBINO PORTA I COMPAGNI DI STUDIO A CASA?

ASSICURATEVI CHE ALMENO ABBIA ENCARTA 2000.



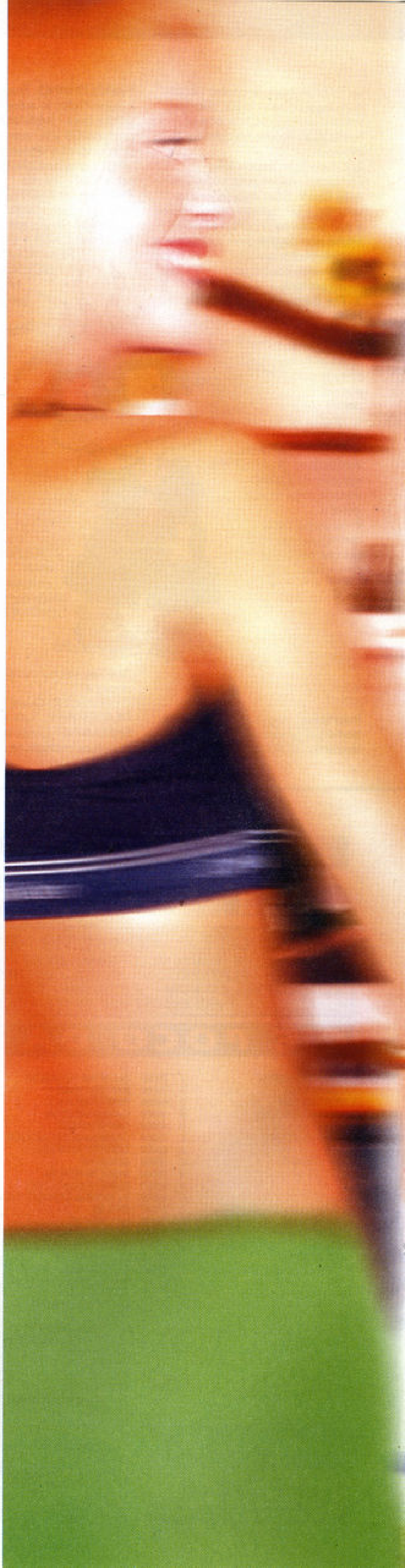
NUOVA ENCICLOPEDIA ENCARTA 2000.
FATEVI UNA PROFONDA CULTURA INTERATTIVA.

Se il vostro bambino è uno di quegli studenti che non smette nemmeno un secondo di pensare allo studio, allora la nuova **Encarta** 2000 è l'enciclope*viva* che fa per lui. Perché si chiama enciclope*viva*? Perché è stata creata proprio per chi ama così tanto i libri da addormentarcisi sopra. Con la tecnologia Microsoft, invece di pisolare davanti ad un monitor, potete solleticare la vostra attenzione ed entrare negli argomenti come se foste voi a viverli in prima persona. Come? Con oltre 100 video, 9.000 foto, 25 viaggi virtuali, 56 illustrazioni a 360°, 26.000 articoli e le collaborazioni con il CERN, l'Istituto Luce e un occhio di riguardo a tutto quello che è di attualità: dal nuovo Millennio al Giubileo. Svegliate la voglia di sapere che c'è in voi. Portate la nuova **Encarta** 2000 in famiglia (i compagni di studio ringraziano).

Per saperne di più chiamate il Servizio Clienti Microsoft allo 02.70.398.398, oppure visitate il sito www.microsoft.com/italy/encarta/

ENCICLOPEDIA ENCARTA 2000 | INTERACTIVE ENGLISH LEARNING | ATLANTE MONDIALE ENCARTA

Nuove enciclope*vive* Encarta.




Microsoft®
Dove vuoi andare oggi?®
COLLEGE
STORIA DELLA MUSICA
Microsoft, "Dove vuoi andare oggi?" e Encarta
sono marchi registrati di Microsoft Corporation.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Lara torna alle proprie origini con una promettente ambientazione esotica e il solito aspetto invidiabile. Prendiamo lo zaino e scarponcini da deserto: stiamo per entrare nella terra dei faraoni...

Un ripasso veloce

Come fa anche Lara in Tomb Raider: The Last Revelation, andiamo indietro con la memoria e vediamo cos'è successo finora.

Tomb Raider

Tutto è iniziato da qui. Nell'autunno del '96, quando le Spice Girls erano all'inizio della loro brillante carriera, gli appassionati dei videogiochi hanno avuto un assaggio del "potere delle donne" con la comparsa di Lara Croft. Le caratteristiche migliori erano comunque l'incredibile grafica 3D, la giocabilità rivoluzionaria e la difficoltà generale del gioco. È stata la pietra di paragone per tutti i giochi d'avventura in 3D successivi.

Unfinished Business

Il primo set di espansione per PC con dei livelli in più.

Tomb Raider 2

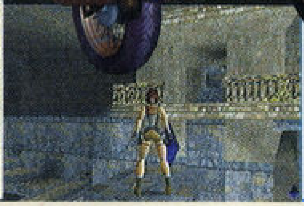
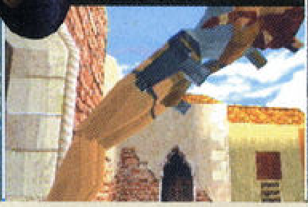
Lara tornava in scena, fiera della celebrità acquisita. Eravamo tutti pronti a qualcosa d'eccezionale, ma l'impatto è stato ancor più sconvolgente. Il gioco presentava più scontri a fuoco e Lara doveva visitare vari luoghi sparsi nel mondo, saltare su veicoli di ogni tipo e usare dei bengala. Era la prova che avremmo sentito parlare a lungo di Lara Croft.

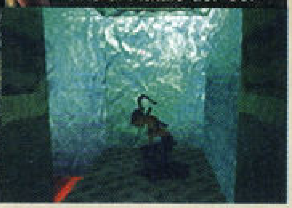
the Golden mask

Un'altra espansione per i possessori di PC. Venivano aggiunti altri cinque livelli di divertimento puro.

Tomb Raider 3

Core puntava ancora più in alto e spediva Lara ai quattro angoli del globo. Non doveva più esplorare tombe, ma affrontare delle missioni in India, a Londra, nel Nevada, nelle isole del Pacifico e in Antartide, tutto condito da un tocco molto moderno. L'azione frenetica di questo terzo capitolo ha fatto continuare l'ascesa della serie Tomb Raider fino al Natale del '98.





◀ L'Egitto non è tutto piramidi e sabbia. Tomb Raider: The Last Revelation sfrutta al meglio la tradizione storica di questa terra misteriosa.





Da quando Tomb Raider è diventato un fenomeno di costume, Core ha tenuto a bada "scocciatori" di ogni genere. A causa del successo del gioco, però, ci si doveva aspettare una risposta. L'odore del sangue era nell'aria e gli avvoltoi erano pronti. Tomb Raider 4 rappresenterà la caduta di Lara?

Cosa potrebbero ottenere con un quarto capitolo? Il primo seguito ci aveva sbalordito grazie alle sue dimensioni e al panorama delle città. Il capitolo successivo aveva delle nuove mosse, vestiti e ambientazioni. Core, al contrario, invece di ampliare il gioco aggiungendo aree di gioco più vaste, armi di maggior effetto e particolari di ogni genere, ha cambiato completamente direzione.

Intelligente

Chi lavora per Core non è gente ordinaria. Sono intelligenti e per questo prodotto non hanno fatto solo le cose in grande, ma le hanno fatte con intelligenza. Mentre Tomb Raider 2 e 3



▲ Le ambientazioni sotterranee sono molto più interattive.



▲ In questa difficilissima prova dobbiamo usare tutte le doti della bellissima Lara.



▲ Dobbi usare tutte le nuove mosse di Lara per venire a capo degli enigmi.



▲ È facile individuare i problemi, ma è molto più difficile risolverli.

La galleria dei cattivi

Questa sarà la sfida più impegnativa per Lara, dat che deve affrontare dei nemici più agili e con un'intelligenza vada. Per questo la nostra eroina deve affrontarli piuttosto che scappare e sparare loro da lontano. Gli scontri non







"Tutto è stato condensato, approfondito e distillato. Adesso è puro."











ci avevano stupito per le loro dimensioni, Tomb Raider: The Last Revelation è un gioco che sembra dire: "Apprezzate la qualità". Magari è meno vasto e i luoghi da esplorare sono di meno, ma rimane il classico tocco alla Tomb Raider. Le ore da passare davanti allo schermo sono le stesse, ma il tutto è stato condensato, approfondito, filtrato e distillato. Adesso è puro.

Ridotto

Dobbiamo tenere a mente che Lara, pur essendo il simbolo dei videogiochi degli anni '90, ha una missione da compiere. È una cercatrice di tombe. Non è James Bond. Non ha sempre aggeggi e apparecchiature come in Tomb Raider 3. Lei va alla ricerca di tombe. Quindi adesso Lara torna alle origini, alle sue vere radici. Quale posto migliore per rovinarsi le unghie e sporcarsi la maglietta della patria dei faraoni, la terra di tutti i reperti archeologici e delle tombe per eccellenza: l'Egitto? Sfortunatamente il desiderio di Lara di esplorare dei passaggi oscuri l'ha messa in una situazione di… melma. Assoldata per trovare ed esplorare una tomba ancora intatta Lara, con il suo amico del cuore Jean-Yves, libera involontariamente lo spirito malvagio di Set, un antico dio egiziano. Capiscono subito che non è tornato per prendere un po' di sole quando scoprono questa profezia: E Set disse: "Io sono l'ombra sul sole; io sono colui che porta distruzione. La mia ira consumerà tutte le terre e non avrà termine". Ovviamente non si dev'essere svegliato di buon umore uscendo dal sarcofago. Set era stato imprigionato da suo fratello, Horus, e adesso tocca a Lara rianimarlo in modo che possa eliminare la minaccia del perfido fratello una volte per tutte. C'è anche il problema del tempo, per così dire, dato che Lara deve risvegliare Horus nel momento esatto dell'allineamento della costellazione di Orione all'arrivo del nuovo millennio. Provare ad arrivare al bancone del bar durante la festa di capodanno del 2000 forse è più difficile, ma fa lo stesso.

Vasto

Anche se l'aspetto "geografico" del gioco è limitato, possiamo sempre esplorare varie ambientazioni egiziane: Il Cairo, Alessandria d'Egitto, Karnak e Giza. Non si tratta di livelli diversi, però. I progettisti infatti si rifiutano di usare questo termine dato che hanno cercato fare di Tomb Raider: The Last Revelation un'avventura fluida e senza interruzioni. Non ci sono più le schermate di caricamento e la struttura quasi "a episodi" del terzo capitolo. La storia invece si sviluppa in maniera fluida e si integra perfettamente nel gioco. Per esempio, Lara deve mettere alla prova le proprie capacità di guida durante un inseguimento su una jeep e una moto, mentre in un'altra sezione del gioco la vediamo avanzare su un treno in movimento.

Quanta sabbia

Anche se il gioco è ambientato solo in Egitto, non c'è il pericolo di affrontare livelli monotoni con diverse tonalità dello stesso colore.
Basta dare un'occhiata alle foto per renderci conto che l'ambientazione, anche se "unica", non ha limitato l'immaginazione e la creatività dei progettisti.
Hanno sfruttato alla perfezione gli ambienti per dar vita a dei giochi di luce



…rtificiale perfezionata. Alcuni hanno la stessa abilità di Lara nel rotolare e nell'arrampicarsi e la inseguono ovunque
… sono così frequenti come in Tomb Raider 2, ma sono molto più intensi e impegnativi per il giocatore.



Tutte le mosse giuste

Ecco un esempio di come insegnare anche a un avventuriero esperto dei nuovi trucchi. Lara, oltre alle sue solite abilità, ha una serie di nuove mosse da aggiungere al proprio repertorio.

Libriamoci
Eccola mentre sale lungo una corda e si libra in aria in gran scioltezza!



Sempre più in alto
Può ripetere lo stesso trucchetto anche con i pali!!



Oltre gli angoli
Può anche girare gli angoli restando aggrappata a una sporgenza.



Sbam!
Una porta tirata giù a calci grazie ai famosi stivali!



Fortissima
Eccola usare le mani per aprire i portoni senza perdere la propria femminilità.





completamente nuovi. La grafica di questo capitolo è tra le migliori nella serie Tomb Raider, come si nota per esempio dalla rifrazione della luce sulle varie superfici.

Un fenomeno

Il vero motivo del successo del Tomb Raider originale, se guardiamo indietro, è stato distorto e offuscato dal fenomeno Lara Croft e dalla fama guadagnata da questo personaggio. È vero che non sarebbe stato lo stesso gioco senza la presenza di una protagonista così importante, ma erano la giocabilità e l'atmosfera le doti migliori di questo titolo. Nel primo capitolo Core era riuscita a creare una meraviglia in 3D, esaltando il realismo e la complessità nel controllo della nostra eroina. Ambientato in un mondo antico pieno di misticismo, trappole ed esplorazione, sarebbe stato un ottimo gioco anche senza Lara. L'aggiunta di un'eroina sofisticata capace di scatenare una tempesta ormonale nei giocatori di tutto il mondo ne ha fatto un successo senza precedenti. Tomb Raider: The Last Revelation ricrea la tensione dell'originale. Siamo tornati alle tombe, ai mondi antichi e dimenticati. Invece di far visitare al giocatore varie città del mondo, quasi fosse un turista svogliato, i progettisti sono riusciti a concentrare le proprie energie per creare un'ambientazione dettagliata e ben delineata che ci porta indietro ai bei giorni del 1996. Lo svolgimento del gioco ci rivela altri particolari a proposito di Lara. Se ci pensiamo bene, a parte il fatto che è diventata un simbolo nel mondo dei videogiochi, sappiamo ben poco sul suo conto. Possiamo immaginarcela come vogliamo. Non solo ne controlliamo le azioni, ma possiamo anche creare un passato per lei. In Tomb Raider: The Last Revelation, invece, la trama ci svela dei retroscena sulla ragazza d'oro, quasi a volerla "presentare" di nuovo ai giocatori. Essendo stato creato praticamente un film, è più intelligente avere un personaggio più definito. In questo modo Lara può contare su più che propri salti mortali, pistole e un fisico mozzafiato.

Gioventù

Nel corso di Tomb Raider: The Last Revelation Lara incontra vari personaggi che hanno avuto un ruolo





▲ Lara si inserisce in maniera perfetta e fluida all'interno delle sequenze d'intermezzo.



Le doti del PC permettono di esaltare particolari che sembrano portare in vita le tombe.



Lara è stata rielaborata in maniera perfetta. Non ha più i gomiti a punta.



"Un'ambientazione dettagliata e ben delineata che ci riporta ai bei giorni del 1996"



▲ Gli scheletri sono già morti, quindi è inutile usare le pistole. Come fare?



È un'impressione o lo zaino di Lara è più piccolo?







▲ Il fucile azzera lo svantaggio causato dall'altezza.



▲ La maggior parte dell'azione si svolge nelle tombe, ma ci sono anche dei momenti all'aperto.



▲ Scendiamo sempre più giù. Dopo aver girato il mondo, Lara è tornata alle origini.



▲ Non c'è un punto sicuro. Se dobbiamo correre stiamo attenti alle aperture nel terreno.



▲ Ci sono meno tombe, ma i dettagli e le decorazioni sono maggiori.



▲ I nuovi giochi di luce danno un'atmosfera unica a ogni tomba.



► I nemici sono alle costole di Lara, quindi prepariamoci a combattere come vere donne!

importante nelle sua vita. Vediamo anche Lara da ragazzina, a 16 anni, in un nuovo livello iniziale di allenamento che dobbiamo completare prima d'iniziare il gioco vero e proprio.
È ambientato in Cambogia: dobbiamo sfidare il nostro maestro di allora, Von Croy, lungo tutto il livello, mentre impariamo le nuove mosse.
Von Croy, pur avendo la stessa agilità di Lara, rimane intrappolato.
Non essendo in grado si salvarlo, Lara se lo lascia alle spalle e si mette in salvo. Von Croy non l'ha mai perdonata per questo.
Man mano che la trama si sviluppa, veniamo infatti a sapere che è stato proprio Von Croy ad assoldare Lara per esplorare la tomba di Set e adesso sta giocando al gatto con il topo per vendicarsi. Lara può contare comunque sull'aiuto di Jean-Yves, che la assiste in varie occasioni, anche se lui stesso ha bisogno di una mano quando viene catturato dal perfido Von Croy. Senza voler svelare troppo delle trama, diciamo che veniamo a conoscenza delle varie esperienze di vita che hanno reso Lara la donna che è.
Durante il gioco appare chiaro che Tomb Raider: The Last Revelation non solo ci offre un'avventura fresca, azione e trovate spettacolari, ma ha più sostanza e profondità dei capitoli precedenti.

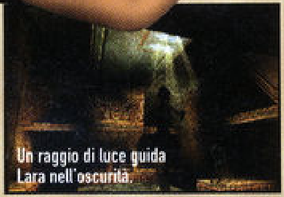
È lo stesso!

Sono state fatte delle critiche a Core perché ha realizzato Tomb Raider: The Last Revelation usando lo stesso motore di gioco dei capitoli precedenti. Anche se è una critica diffusa, possiamo affermare che Core ha ricreato da zero il motore di gioco, rinnovandone alcuni aspetti. La differenza principale sta nel sistema di combattimento. È stato infatti migliorato il sistema di puntamento automatico di Lara, nel senso che adesso non mira più obbligatoriamente al bersaglio più vicino. Nei primi tre giochi della serie bastava fare attenzione alle armi di Lara per essere in grado eliminare i nemici ancor prima di individuarli. Questo riduceva molto la tensione nelle fasi di combattimento.
In Tomb Raider: The Last Revelation, al contrario, Lara è in grado di passare da un bersaglio all'altro mirando con le sue fedeli pistole.
Oltre a queste, la nostra eroina ha anche delle nuove armi. Per adattarsi meglio all'ambientazione, sono meno tecnologiche di prima. Ha un nuovo tipo di fucile e una balestra che permette di mirare in una visuale in prima persona.
Deve usare anche una bella spranga di ferro. La visuale in prima persona appare anche quando Lara tira fuori il binocolo per osservare degli indizi o individuare dei particolari in lontananza. Non che si debbano percorrere enormi distanze.
La giocabilità non rappresenta più una prova di resistenza, dato che adesso dobbiamo usare più che altro le nostre capacità tecniche e intuitive. Anche gli enigmi sono stati perfezionati, in modo da rendere più facili da identificare gli oggetti, tanto che non dobbiamo più chiederci cosa dobbiamo fare, ma come dobbiamo farlo. Non è più necessario correre senza meta in lungo e in largo cercando di capire la mossa successiva da fare.

Fine del gioco

Tomb Raider: The Last Revelation non è aggressivo come i due seguiti precedenti, ma si sviluppa in maniera più dettagliata e sottile.
Lara ci ha finalmente mostrato che le dimensioni non sono importanti: non che per i giocatori più esperti sia una grande novità, comunque...
Se sarà davvero l'ultima volta che vedremo Lara, sarà un'uscita di scena con stile.
Certamente è stata una buona compagna per tanti anni.

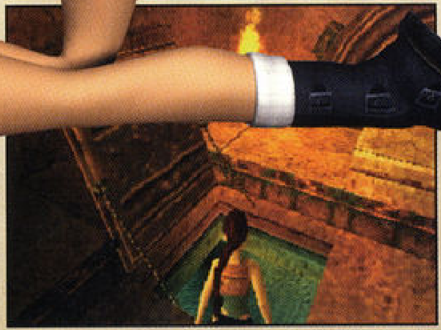




Un raggio di luce guida Lara nell'oscurità.



◄ Gli scheletri, pur non avendo musicoli, sono molto agili.



▲ Ci sono le classiche fasi sott'acqua con relativi squali martello. Notiamo le gocce che cadono a terra quando Lara esce dall'acqua.





In questo gioco Lara può anche abbattere le porte a calci.



▲ Le poche sorgenti di luce eliminano intelligentemente i problemi grafici.



▲ C'è anche una visuale in prima persona che appare quando Lara prende il binocolo.



I progettisti si sono ispirati alla mitologia egiziana per realizzare gli scenari.

Intervista a



Adrian Smith, produttore

Abbiamo incontrato il grande capo del progetto Tomb Raidered è stato più che felice di rispondere a alcune domande.

Perché avete scelto di tornare all'atmosfera dell'originale? Pensavate di starvi allontanando dal concetto iniziale con Tomb Raider 2 e 3?

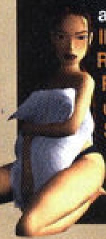
Per i due giochi citati abbiamo ascoltato le opinioni degli appassionati, dei siti Internet, del pubblico in generale. Abbiamo raccolto molti dei suggerimenti. Stiamo facendo lo stesso anche questa volta. Il periodo di sviluppo di Tomb Raider: The Last Revelation è stato più lungo rispetto a quello di Tomb Raider 2 e 3, quindi siamo stati in grado di apportare delle modifiche maggiori per creare un gioco completamente nuovo. È quasi impossibile allontanarsi del "piano originale": i giochi di Tomb Raider si svolgono intorno a Lara Croft e alle sue avventure. Sarà sempre così, ma per quel che riguarda Tomb Raider: The Last Revelation siamo voluti davvero tornare alle origini.

Rivedremo Lara anche sulla PlayStation 2?

Ancora non è stato confermato nulla...

Fino a dove può arrivare la serie di Tomb Raider?

Sarebbe facile produrre dei seguiti senza grossi miglioramenti o cambiamenti, ma la nostra filosofia è creare dei giochi ogni volta diversi con un buon rapporto di qualità-prezzo. Fino a dove possiamo arrivare? Beh, finché la nostra squadra ha delle idee fresche, finché siamo in grado di creare ogni volta un gioco nuovo e finché ce ne sarà richiesta. Per il momento è così. Tomb Raider 3 è stato il più venduto della serie, quindi sappiamo che i fan di Lara sono in continuo aumento.



Il titolo "The Last Revelation", L'Ultima Rivelazione, sembra una profezia. Sarà davvero l'ultimo Tomb Raider? Chi lo sa...?

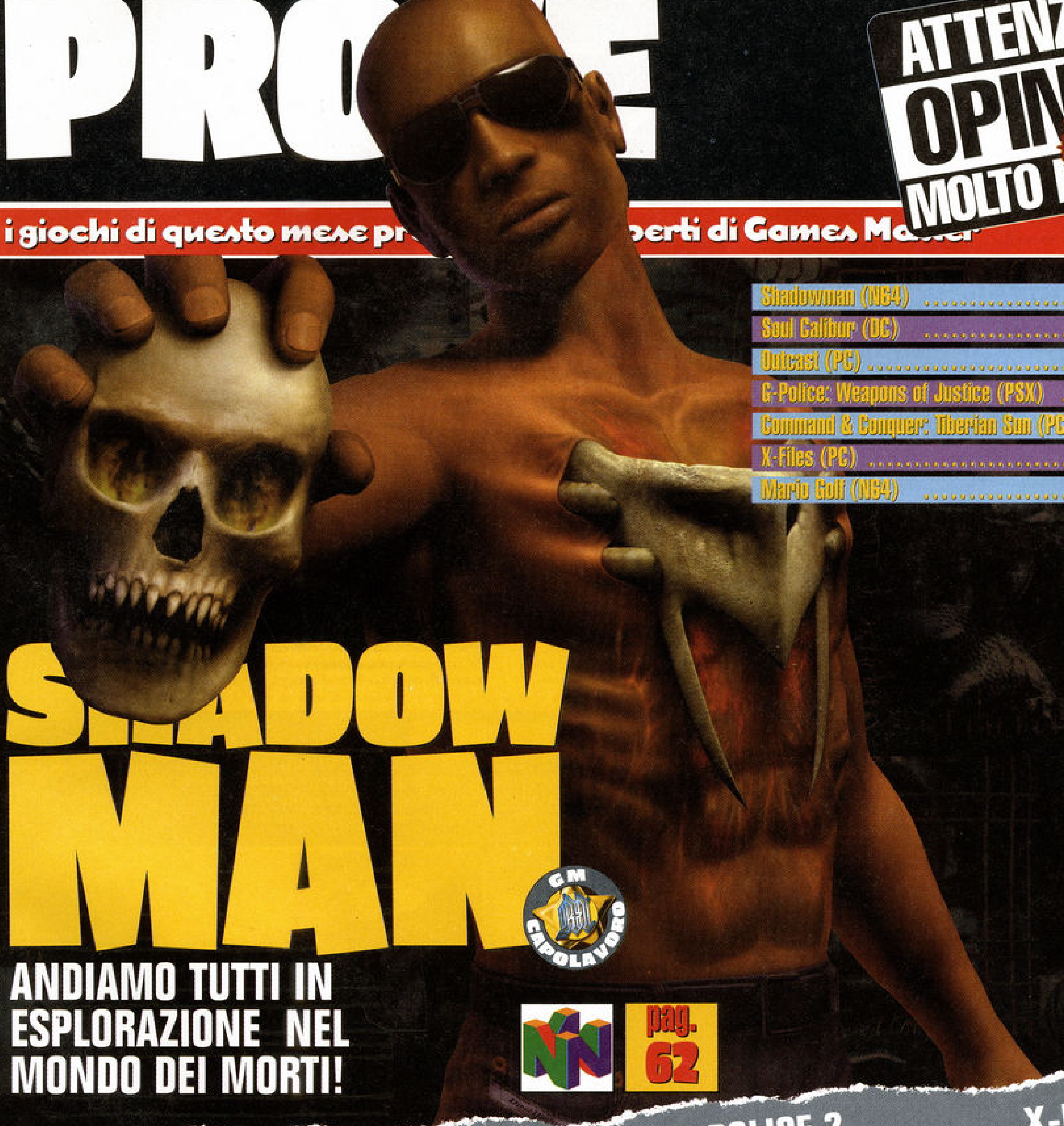


UBI
UMBRAE
FINIUNT
VENATIO
INCIPIT
Il Mistero di Rennes-le-Château
GABRIEL KNIGHT 3
Il mistero macchiato di sangue
Un Mistero Intrigante, un Finale Shoccante!
E' il seguito del Gioco dell'Anno 1996.
Scritto da Jane Jensen e basato su fatti realmente (e incredibilmente) accaduti,
questo è il mistero più fitto che sia stato realizzato in 3D!
Un mistero nascosto nell'insospettabile città di Rennes-le-Château, sulle alte montagne francesi.
Un mistero che generazioni di storici, religiosi, ricercatori dell'occulto e cacciatori di tesori non sono riusciti a risolvere...
Ci riuscirai tu?
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 133 con 3Dfx o più veloce oppure Pentium 166, Lettore CD-ROM 4X, 32 Mb RAM, Scheda video 16-bit, Scheda sonora 16-bit compatibile, Mouse, Tastiera.
3 PC CD-ROM
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
Numero Verde
167-821177
www.leaderspa.it
SIERRA
LEADER
DELPI

LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese pr... ...perti di Games Master



SHADOW MAN

GM CAPOLAVORO

ANDIAMO TUTTI IN ESPLORAZIONE NEL MONDO DEI MORTI!

pag. 62

SOUL CALIBUR
INCREDIBILE!!!



p68

OUTCAST
DIMENSIONI 3D... ALIENE



p72

G-POLICE 2
ELIMINIAMO I CRIMINALI



p78

X-FILES
DIVENTIAMO AGENTI



p86

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Paura? Sì. Disgusto? Certamente. Sangue? Tantissimo. Serial killer? Cinque tra i peggiori. Signore e signori, benvenuti nell'incredibile mondo di Shadow Man...



SHADOW MAN

1 Dentro l'azione!

Incontriamo Nettie e Jaunty, i nostri due più fedeli alleati. Nettie, una sacerdotessa vudù, ci aiuta nello sviluppo della storia, mentre Jaunty, un serpente irlandese con la tuba, è il guardiano dei Marrow Gates.







Questa è un'eccezione tra i giochi per Nintendo 64. Shadow Man, qualora non si capisse dalle foto, non è roba per deboli di stomaco.
Sangue a fiotti, armi che fanno a brandelli le carni, particolari alquanto disgustosi all'occhio e una trama classica da film del terrore. È un gioco che si pensava non sarebbe mai potuto apparire su Nintendo 64: un gioco per adulti. Beh, ci si sbagliava.

TRAMA

Shadow Man è il gioco per Nintendo 64 più coinvolgente, elegante e incredibile dell'anno, forse di sempre. Si tratta di un titolo assolutamente eccezionale. In quale altro gioco ci troviamo a girare in una stazione della metropolitana alla ricerca di Jack lo Squartatore, o coinvolti in una

GM CAPOLAVORO

2 DA CHE PARTE STIAMO?

Shadow Man si svolge in due mondi: quello dei vivi (Liveside) e quello dei morti (Deadside). Nel primo vestiamo i panni di Mike LeRoi e il nostro compito è di trovare i rifugi dei serial killer. Sfortunatamente non possiamo attaccare i Cinque se prima non passiamo nel mondo dei morti.

▲ Il mondo dei vivi. Qui c'è un po' più di luce.

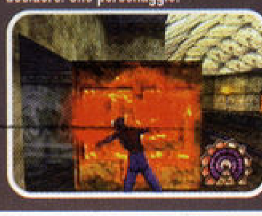
► Ci sono brutte sorprese da tutt'e due le parti.



◄ Incredibile, vero? Shadow Man è un bell'esempio di magie visive.



▼ Non c'è nulla che Shadow Man non sappia fare: correre, saltare, rotolare, uccidere. Che personaggio!



▲ Sangue. Shadow Man ne è pieno, ma non quanto Turok.

3 Squartiamolo!

Ecco gli Schism. Questi tronchi umani servono a trasportarci da un mondo all'altro. Per effettuare il trasferimento dobbiamo aprire la cassa toracica con il divaricatore.



▲ Il caro vecchio divaricatore. Il ragazzo apre lo Schism. Brutto affare.



▲ Lo Schism sputa sangue quando lo apriamo col divaricatore. Ooof.



▲ Solo in ShadowMan potevamo trovare un tronco umano che serve da mezzo di trasporto.

4 PARLA CHIARO!

In Shadow Man c'è più di un'ora di dialoghi che contribuisce a calarci nel mondo del gioco.

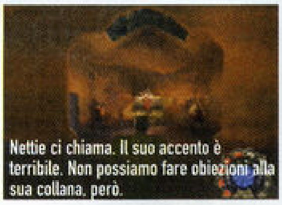




▲ I tantissimi dialoghi arricchiscono l'atmosfera di Shadow Man.



▲ Milton Pike. Questo tizio non è per niente gentile. Ha ucciso la madre...



Nettie ci chiama. Il suo accento è terribile. Non possiamo fare obiezioni alla sua collana, però.



I dettagli di Shadow Man sono assolutamente incredibili. Ammiriamo questa bellissima chiesa.



rivolta in una prigione piena di zombi che esplodono o a dare la caccia a un gruppo di feroci serial killer al cui confronto Hannibal Lecter sembra una scolaretta? Risposta: in nessun altro! Shadow Man è migliore di quanto potevamo aspettarci.
Non solo perché, come nei film migliori, c'è un'ottima trama di base. Tutto quello che accade in Shadow Man è previsto da un copione ben preciso. Niente è lasciato al caso e il finale non è assolutamente scontato. I migliori esperti del genere horror potrebbero imparare qualcosa da questo gioco. Come i migliori film del genere, come Seven o Il Silenzio degli Innocenti, prevede un colpo di scena mozzafiato alla fine del gioco. Non vogliamo rivelare nulla, ma diciamo questo: non dobbiamo credere a tutto quello che sentiamo.

Soprattutto nella parte che riguarda la morte del fratellino di Mike. Interessante.

IL MALE

Allora, da dove iniziamo? Shadow Man ci mette nei panni di Mike LeRoi, un assassino professionista che, grazie all'aiuto dell'orsacchiotto del fratellino morto e a una sacerdotessa vudù di nome Nettie, è in grado di passare dal mondo dei vivi, il nostro, a quello dei Morti, un luogo oscuro dove stanno avvenendo delle cose poco chiare.
La sua missione è di fermare Legion, un'entità onnipotente che vuole radunare cinque dei più feroci serial killer della storia per acquistare abbastanza potere, passare nel mondo dei vivi e portare morte e distruzione...











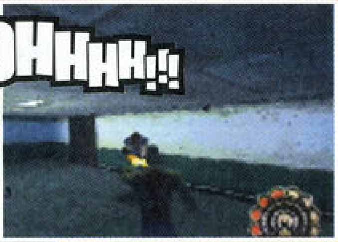
▲ Ci siamo stancati di girare all'esterno? Perché non facciamo un salto dentro?



5 Benvenuto nella mia tana!

Ognuno dei cinque serial killer ha un covo che dobbiamo localizzare mentre giochiamo nei panni di Mike. A New York, per esempio, vive Avery Marx, che ci dà la caccia usando gli occhiali per la visione notturna





▲ Nella rivolta all'interno della prigione incontriamo centinaia di zombi ai quali esplodono le teste. Come schizza il sangue!



▲ Avery Marx. Oooh. Uccide le sue vittime e le usa per farsi dei mobili.

◄ Il simpatico Marx vive a New York. Possiamo invece trovare Milton Pike in prigione.



DATI ▶ ORE DI GIOCO: 70-80 · MONDI: 5 · LIVELLI: 20 · PERSONAGGI: 2 · ARMI: 11 · SERIAL KILLER: 5

6 Armato fino ai denti!

Oltre al fucile a canne mozze, alla pistola Desert Eagle e all'MP.909, Shadowman ha l'Asson, un teschio che spara palle di fuoco, e il Marteau. Indizio: fa KA-BOOM!

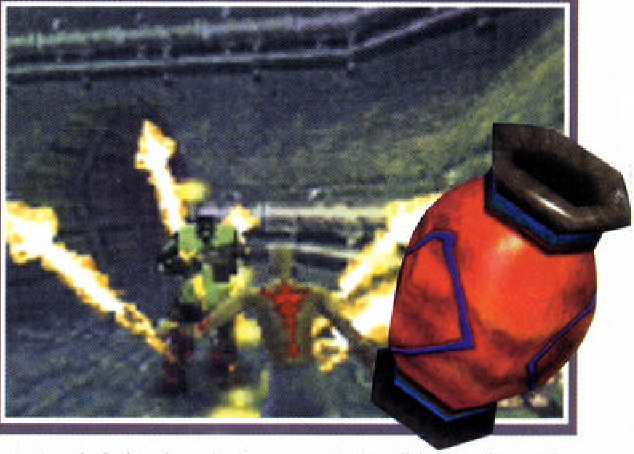












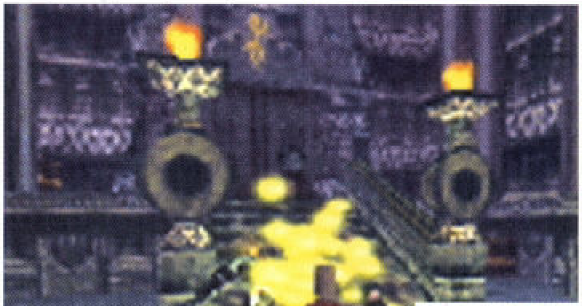
▲ Però! Il Marteau fa il suo dovere in questo spazio chiuso. Bello.

◀ La torcia e la Desert Eagle. L'equipaggiamento perfetto per girare a New York di notte.

▶ Le armi vudù sono anche più spettacolari delle armi impiegate nel mondo dei vivi.



▲ Ehi! È un'anima oscura. Ne dobbiamo raccogliere 120 per completare il gioco.



definitive. Il fatto è che, se non riusciamo a fermarlo, nei panni di Mike LeRoi e del suo alter-ego Shadow Man, il sipario calerà su tutti noi.

AMBIENTAZIONI

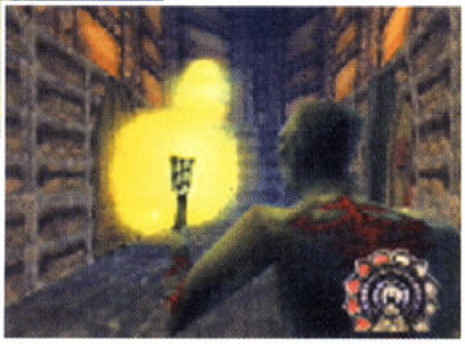
Il gioco è diviso in due ambientazioni diverse dal punto di vista grafico: il mondo dei vivi e quello dei morti. In ognuno ci sono circa 40 ore di gioco, anche se noi siamo arrivati fino a 50 ore. Non c'è una vera e propria struttura a livelli, dato che ogni sezione è collegata all'altra per creare un'unica storia, come in un vero film. Questo non significa che non abbiamo tempo per respirare o che il gioco sia tutto uguale. Non è così. Ci sono tante ambientazioni diverse, tra le quali gli appartamenti abbandonati a New York, le stazioni della metropolitana di Londra immerse nell'oscurità, le paludi della Louisiana, le prigioni degli Stati Uniti centrali e i templi a dir poco pericolosi del mondo dei morti. Ognuno di questi luoghi è stato reso in maniera incredibile grazie al motore di gioco Vista, creato specificamente da Acclaim-Teesside, che ci permette di vedere in lontananza per chilometri!

CONTROLLI

Shadow Man è stupendo da giocare. I controlli permettono un movimento preciso al millimetro, fondamentale in giochi del genere. C'è da saltare da una piattaforma all'altra, ma c'è soltanto un punto, nel Tempio del



▲ Un portale delle anime. Notiamo il colore blu di quei simboli? Per entrare in ogni portale abbiamo bisogno di un certo numero di anime oscure. I simboli blu ne indicano quante. Intelligente.



▶ La torcia vudù illumina in maniera fantastica gli intestini marci di Shadow Man e dà un colpo d'occhio eccezionale in generale.



7 Tatuiamoci!

I Templi di Gad hanno un ruolo fondamentale nella nostra missione, dato che ognuno ci dà un tatuaggio magico che ci immunizza da certi tipi di morte.





▲ Nei Templi di Gad possiamo ottenere dei tatuaggi fondamentali per la nostra sopravvivenza. Diamoci da fare.





▲ Questi nemici sono orribili quando corrono verso di noi urlando. Aaah!

◀ Notiamo come l'oscurità scompare quando agitiamo la nostra torcia magica.

▼ Gulp. Altri zombi. Il Violator li fa a pezzettini.

▼ Ci sono dei momenti a dir poco elettrizzanti in Shadow Man.





POSTER IN REGALO

RITAGLIALO E APPENDILO!



DATI ▶ ORE DI DIALOGHI: 1
ORSETTO: 1
AREE SEGRETE: MOLTE
PAROLACCE: UN PO'
SANGUE TANTO
MEGLIO GIOCARLO: DA SOLI, AL BUIO

8 TALISMANI!

Premiamo il pulsante Destro-C per far apparire le varie icone. Possiamo selezionare un registro dei casi dei serial killer, in alto a sinistra, e selezionare l'orsacchiotto di nostro fratello per tornare ai primi livelli.



▲ Possiamo prendere oggetti diversi con ogni mano.



▲ Vediamo l'orsacchiotto di Luke in alto a destra? Ci può trasportare in giro.



"Mettiamoci una rivolta con zombi esplosivi, follie assortite e la caccia a un gruppo di serial killer..."

sangue, in cui potremmo davvero trovarci nei guai.
Aggiungiamo a questo un sistema di combattimento doppio, armi davvero poco rassicuranti, dei nemici molto intelligenti e dei livelli davvero ampi: il risultato è un gioco assolutamente speciale.

INQUADRATURE

Non doveva essere un po' come Zelda? Sì, ma solo un po'. Shadow Man è più vicino a Lara che a Link, con una differenza principale dal punto di vista visivo. Per quanto adoriamo la serie di Tomb Raider, c'è sempre stato un grosso punto interrogativo sul sistema delle inquadrature. Shadow Man non presenta problemi del genere per quel che riguarda le prospettive: premendo il pulsante R siamo in grado di riallineare la visuale immediatamente. Shadow Man è dunque perfetto? No, ma ben pochi giochi lo sono. Si tratta comunque di un esempio delle potenzialità del Nintendo 64, davvero notevoli. Buttiamoci nella mischia.



Benvenuti nell'Asylum. Questo posto è a dir poco enorme. Prepariamoci!

10 Il registro dell'FBI!

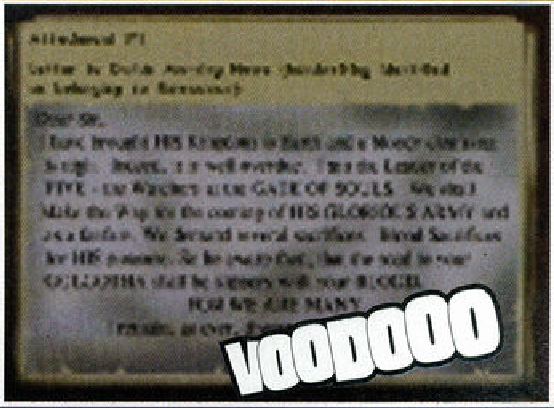
Il registro dei casi dell'FBI ci svela i dettagli più efferati degli assassinii dei serial killer, come per esempio che Avery Marx faceva dei mobili di carne umana.



▲ L'ottimo registro dell'FBI ci dà moltissime informazioni.



▲ Cruz è stato creato traendo spunto da De Niro nel film Il Promontorio Della Paura.



9 Che templi!

Una volta giunti all'Asylum, casa del nostro arcinemico Legion, scopriamo templi per i serial killer, costruiti a seconda dello "stile" particolare dell'assassino.



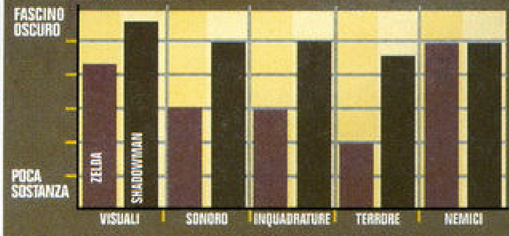
▲ Il Dr. Victor Batrachian, Dr. Morte per gli amici. Un po' come Hannibal Lecter.



▲ Milton Pike. Un grasso veterano della guerra del Vietnam che ama uccidere la gente.

ESAME APPROFONDITO...

Le legioni di Shadow Man si schierano contro il mito di Zelda: chi vincerà?



il giudizio

aspetto

Incredibile. Alta risoluzione ottima, più dialoghi a non finire. Il meglio per Nintendo 64.

giocabilità

Non perfetta ma molto coinvolgente. Fa sfigurare perfino Lara.

longevità

Enooorme! 70-80 ore di gioco, più una marea di segreti. Torneremo a giocarci spesso.

il meglio

Combattere fino alla morte contro i perfidi serial killer. Che idea eccezionale!



il peggio

Le parti in cui dobbiamo effettuare dei salti precisi al millimetro, che per fortuna sono pochissime. Ne avremmo potuto fare a meno.



Tetro, disgustoso e per adulti: Shadow Man rappresenta il meglio dei giochi per console. Non è possibile giocare a un titolo più coinvolgente.

93%

Se ci piace questo... possiamo provare Resident Evil 2 o Castlevania.

DATI ▶ FORMATO: DREAMCAST PREZZO: L. 139.900 IN USCITA A: ORA (GIAPPONE)

Dreamcast

Uno dei giochi da avere assolutamente nella nostra collezione? Sì, sicuramente, servito su un piatto d'argento bordato di diamanti...



SOUL CALIBUR



All'inizio c'era Soul Edge, un titolo da sala giochi basato fondamentalmente sul combattimento con le spade prodotto da Namco. In seguito è stato trasferito sulla PlayStation e rinominato Soul Blade: era un gioco davvero bello. Dopo l'uscita del seguito nelle sale giochi, dal nome Soul Calibur, arriva la sua versione domestica sul Dreamcast. Qualcuno ha storto il naso per non averne visto una versione anche per PlayStation, ma anche gli appassionati più fedeli di questa console non potranno fare a meno di strabuzzare gli occhi e rimanere stupefatti dalla bellezza di questo gioco. In poche parole: Soul Calibur è uno dei migliori videogiochi mai creati per console o computer.





GM CAPOLAVORO

POTENZA

Difficilmente troveremo un cabinato in una sala giochi che si possa avvicinare al capolavoro creato da Namco. Si tratta infatti di un titolo eccellente sotto ogni punto di vista e dalla giocabilità superba, tanto da surclassare molti titoli da sala giochi. Non esageriamo quando affermiamo che Soul Calibur è un videogioco che lascia il segno, alla pari di Tetris, Gran Turismo e Legend Of Zelda. Non ci sono molti giochi in giro che ci lasciano a bocca aperta: Soul Calibur potrebbe farci venire una paralisi alla mandibola. È facile tessere le lodi di un prodotto appena sfornato e fresco solo per il fatto che si tratta di una novità. Tuttavia, dopo averlo giocato per giorni interi fino a distruggerci occhi e dita per la stanchezza, siamo riusciti a trovare soltanto dei difetti irrisori, a parte la marea di scritte in giapponese che ovviamente non saranno presenti nella versione europea. È davvero incredibile.

BELLEZZA

Iniziamo, ovviamente, dalle prime battute del gioco. L'introduzione è un vero capolavoro, come potevamo immaginare. Il movimento dei personaggi è velocissimo e fluido e, una volta terminata la sequenza video, siamo certi che ci aspettano delle belle sorprese. Ogni arma, ogni bellissima arena 3D, ogni pezzo dell'armatura o dell'abbigliamento, ogni s[...] riflesso e ogni muscolo s[...] rappresentati in mani[...]

Un vecchio amico!

Yoshimitsu, che arriva direttamente dalla serie Tekken, è uno dei personaggi con i quali possiamo giocare. Può fare molto di più che in passato, grazie alla "libertà d'azione" del Dreamcast. Sa molto bene come usare la spada.



▲ Dare una sonora lezione a Cervantes non è un problema per il caro vecchio Yoshimitsu.
► Mina sfigura in presenza del nostro amico dalla spada roteante.



▲ Possiamo scegliere l'inquadratura per i replay. Ottima idea, vero?

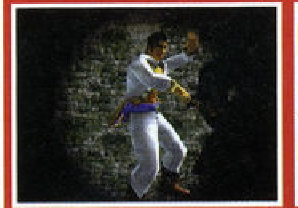




▲ Seung Mina è la classica combattente snella e rapidissima e la sua "lunga arma" può ridicolizzare molti dei combattenti maschi. Usiamola contro gente tipo Rock e otterremo una vittoria facile.

2 Sembrano vivi!

La sequenza introduttiva, che sfrutta la grafica del gioco, è eccezionale e ci prepara a un gioco di altissima qualità. Siamo sicuri che a nessuno verrà in mente di ignorarla per giocare subito.



▲ Chi diceva che Elvis è morto si ricrederà durante l'introduzione.



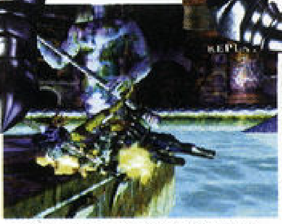
▲ Scene del genere sono presenti anche nel gioco!



▲ Questo tipetto caldo caldo è Inferno e dobbiamo affrontarlo alla fine di ogni partita in modalità Arcade. Se solo ci fosse una pistola ad acqua tra le armi extra!



▲ Lizard Man è un tipo molto utile e sa senz'altro come combattere.



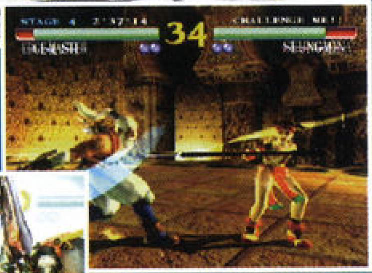
▲ Diamo un'occhiata ai fondali: sono il meglio che abbiamo mai visto.

3 Benvenuti!

Tra i nuovi personaggi di Soul Calibur troviamo delle ragazze dal fisico atletico, bestioni enormi, un vecchio incapace e un bel lucertolone. Sono tutti ottimi, dato che coprono un'ampia gamma di possibilità di combattimento. Quelli grossi sono forti e lenti, mentre quelli piccoli sono veloci ma più deboli. Dobbiamo perciò conoscere le loro mosse individuali per sfruttare al meglio i vari stili di combattimento. In questa maniera possiamo battere gli avversari che si affidano soltanto a una mossa, anche se efficace.



▲ A Lizard Man piacciono le donne. . .o meglio, gli piace picchiare le donne, e Xianghua le sta beccando di brutto, qui.





▲ Edge Master è il Mister Miyagi di Soul Calibur, simile anche nei ridicoli pantaloni da vecchio e nei capelli brizzolati. Non lo sa che esiste lo shampoo colorante?



▲ Astaroth è un uomo davvero grosso, sempre che si possa chiamare uomo uno con una faccia del genere. Sembra un bulldog che abbia appena bevuto dell'aceto.



▲ Ivy si va ad aggiungere alla galleria Namco di belle figliole che amano i combattimenti. Qui ci dà un chiaro esempio delle sue doti.

rispetto a tutti gli altri giochi ai quali abbiamo giocato o che abbiamo visto. I dettagli sono tantissimi. Dopo un combattimento particolarmente lungo, gli sfidanti rimangono senza fiato, ansimando pesantemente e con le facce stravolte dalla stanchezza. Ci sono dei topi che scorrazzano in alcune ambientazioni. Una menzione particolare va infine alla coda di Lizard Man e alle lame rotanti di Voldo.

CONTROLLI

Un attimo, però. È ovvio che il Dreamcast che abbia dei titoli visivamente eccezionali, data la potenza di questa macchina. È però fondamentale che una grafica così spettacolare sia supportata da una giocabilità ottima perché il gioco abbia successo; è proprio questo il punto di forza di Soul Calibur. Chi già conosce Soul Blade sa che le combo e le mosse non erano complicate come nell'altro picchiaduro di successo di Namco: la trilogia di Tekken.
Lo stesso vale per Soul Calibur. Possiamo infatti effettuare delle mosse devastanti con relativa facilità, il che rende il gioco ancor più rapido e "reattivo" rispetto agli altri picchiaduro. Non che Soul Calibur sia un gioco facile: la varietà di questo titolo permette di imparare mosse sempre nuove, anche dopo averci giocato a lungo.

VELOCITÀ

Questo gioco non eccelle soltanto per la qualità, ma anche per la velocità dei personaggi. Corrono intorno agli avversari con una rapidità incredibile e si rialzano in un attimo.
Proprio questa seconda caratteristica è una delle migliori di Soul Calibur, che si differenzia da tanti altri picchiaduro nei quali i personaggi sembrano quasi patetici quando si rimettono in piedi. Usare il pulsante di sinistra per le parate è molto utile, dato che possiamo continuare a sferrare i colpi senza doverci preoccupare della fase di parata. In Soul Calibur la fase di difesa è stata affidata completamente all'istinto e al nostro tempo di reazione, proprio come dovrebbe essere. Anche questo è un punto a favore, alla faccia di chi pensa che Soul Calibur sia semplicemente un gioco in cui fare a fettine un nemico

➜



▲ La grafica del gioco è particolareggiata come quella delle sequenze d'intermezzo.



◄ Ecco Rock con una tenuta alternativa, stile minotauro.



▲ Possiamo sbattere l'avversario giù dalla piattaforma, nell'acqua, se siamo bravi.

▼ Siegfried ha lo spadone più grosso di tutti. Occhio!



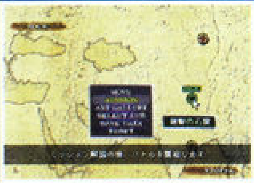
PERSONAGGI: 18
ARENE: 12

PERSONAGGI SEGRETI: 8
ARMA MIGLIORE: QUELLA DI SIEGFRIED

RAGAZZA MIGLIORE SOPHITIA
MUTANTE MIGLIORE: LIZARD MAN

4 MISSIONI!

Questa parte del gioco, simile a un'avventura, ci terrà impegnati per settimane se vogliamo raggiungere gli obiettivi con tutti i personaggi e prendere tutti i premi.



▲ Non è molto diverso dalla modalità Edge Master di Soul Blade, ma è di gran lunga superiore.



▲ È sempre bello vedere questo tipo di messaggio, vero? Sempre meglio di "Game Over".



▲ Alleniamoci un bel po' prima del combattimento vero e proprio: sarà molto più facile.



▲ Mitsurugi c'era anche in Soul Blade, ma è dieci volte meglio sotto tutti i punti di vista.







▲ Ci sono delle mosse speciali che fanno davvero molto male.





con uno spadone.

Fermiamoci un attimo. Abbiamo detto che la grafica è straordinaria e la giocabilità quasi. Sono le caratteristiche fondamentali di ogni gioco e sono a dei livelli eccezionali. È quasi inutile sottolineare il fatto che ci sono personaggi vecchi e nuovi. I vecchi sono quelli di Soul Blade, mentre tra i nuovi troviamo Yoshimitsu di Tekken.

Ci sono diverse modalità, dagli scontri veloci in stile sala giochi agli incontri per due giocatori, fino a una modalità che ci vede impegnati in una specie di missione.

DIFETTI

Come nel caso di Metal Gear Solid, che aveva delle voci fuori campo così così e che poteva essere finito in breve tempo, anche Soul Calibur ha dei piccoli difetti. Sono quasi inezie, ma ci sono. A volte è possibile, anche contro i nemici più forti, trovare un trucchetto e ripetere la stessa mossa fino a quando l'avversario non viene sconfitto. Nella modalità Mission Battle possiamo vincere delle somme di denaro con le quali comprare foto del personaggio invece che armi (come nella modalità Edge Master di Soul Blade) ma non è altrettanto divertente o gratificante. Siamo un po' pignoli? Beh, sì, ma soltanto perché c'è ben poco che non vada in Soul Calibur. Se Sega ci pensasse più a fondo, farebbe bene a mandare Siegfried a infilzare Sonic e a far uscire Soul Calibur subito dopo il lancio del Dreamcast in Europa. Perché? Perché è uno dei migliori giochi di sempre.





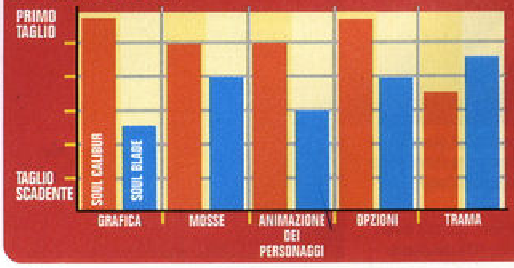


▲ Sapevamo che questo tizio era forte in attacco, no? È davvero tosto.

◄ Un'altra vittoria per il regno animale. Regneremo sul genere umano, un giorno! Ha!

IL GIORNO DEL GIUDIZIO...

Cerchiamo di capire quanto Soul Calibur sia migliore del suo predecessore.



> "Ogni arma, ogni arena 3D, ogni pezzo dell'armatura e ogni scintilla sono stati rappresentati in maniera migliore che in tutti gli altri picchiaduro che abbiamo visto"

il giudizio

aspetto

Incredibile in ogni senso. Non abbiamo mai visto niente del genere su una console.

giocabilità

Facile da apprendere, fluida come l'olio, con tantissime mosse da scoprire nel corso del gioco. Perfetta.

longevità

Modalità per due giocatori, modalità Mission Battle, modalità Arcade: la scelta è illimitata!

il meglio

Spegnere gli ardori di Inferno al termine di ogni partita in modalità Arcade.



il peggio

Non vinciamo nuove armi nella modalità Mission Battle come invece accadeva nella modalità Edge Master di Soul Blade.



Un gioco davvero bellissimo per cui vale la pena comprare il Dreamcast. Di gran lunga il miglior gioco per console di sempre. Davvero.

96%

Se ci piace questo... e le risse senza armi, proviamo Virtua Fighter 3, oppure Soul Blade per fare un tuffo nel passato.

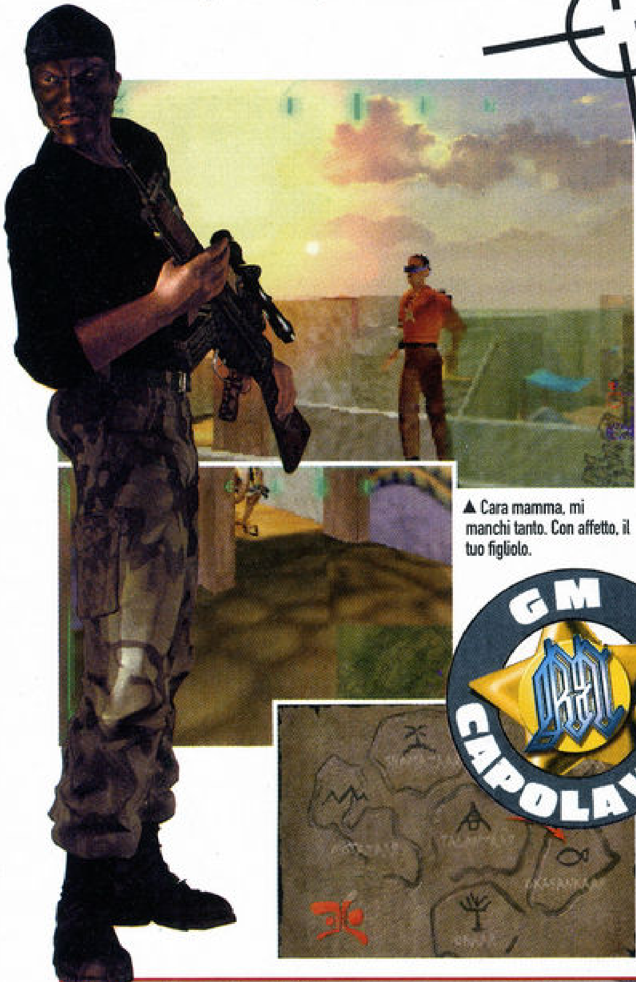


Nessuno ha mai detto che conquistare l'universo
lere negoziare distruggere organizzare ricostruire tradire saccheggiare attaccare comprare corrompere deci
sia semplice
100% in italiano
strategia in tempo reale - combattimento spaziale e planetario - gioco in rete - fino a 600 unità in combattimento
STATO DIPLOMATICO
SPACE CLASH
The last frontier
per solo
L.35.000
ENIGMA
dinamic
MULTIMEDIA
I prodotti Dinamic Multimedia sono venduti in edicola
Fino a dove arriva la tua **immaginazione**

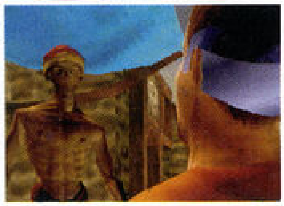
Viene dal Belgio ed è davvero strano. È il migliore o il peggiore dei giochi per PC di questo mese? Tutt'e due le cose, anche se può sembrare assurdo.



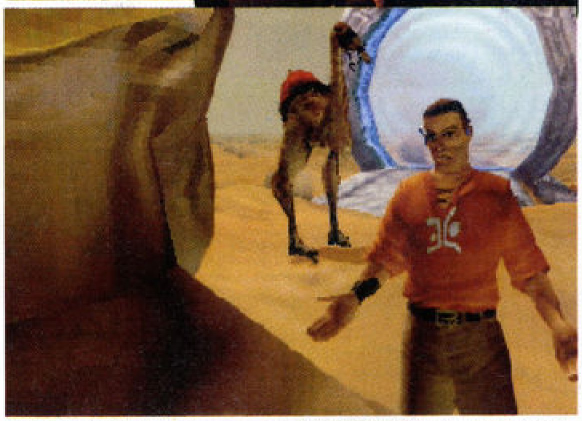
OUTCAST



▲ Cara mamma, mi manchi tanto. Con affetto, il tuo figliolo.







GM CAPOLAVORO

La frase "O lo ami o lo odi" è stata sfruttata tanto da perdere la sua forza espressiva. Il problema è che potremmo usarla benissimo a proposito di Outcast. Noi crediamo che sia un gioco eccellente, ma quelle stesse qualità che ci piacciono e ci lasciano a bocca aperta potrebbero fare ribrezzo a qualcun altro.

Ci spieghiamo meglio. Vestiamo i panni di Cutter Slade, una specie di eroe alla Bruce Willis che deve addentrarsi in un universo sconosciuto per salvare la Terra. Potremmo pensare che è la trama del solito clone di Doom, ma non è così.

TRAMA

Sin dall'inizio è chiaro che la nostra avventura in 3D si svolge in una dimensione aliena, reale e viva sotto ogni punto di vista.

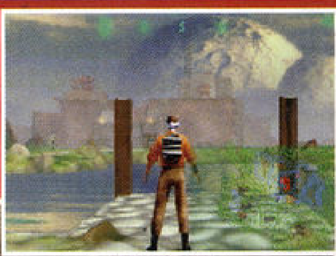
Ci sono contadini che arano il campo, venditori che affollano i mercati, mentre i soldati fanno la guardia, si accampano e dormono.

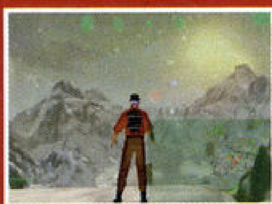
SOTTOTITOLI

Qualche problema finora? Descrivere questo mondo come "alieno" non è stato proprio un giro di parole. Passiamo molto del nostro tempo a parlare con gli abitanti del luogo, un po' come in un'avventura di LucasArts, ma la metà delle cose che ci dicono sembra un'accozzaglia senza senso di

Che belle vacanze!

Non c'è la classica struttura a livelli. Gli scenari dei mondi sono molto diversi e l'intrepido Slade si trova a dover affrontare sempre nuovi problemi.

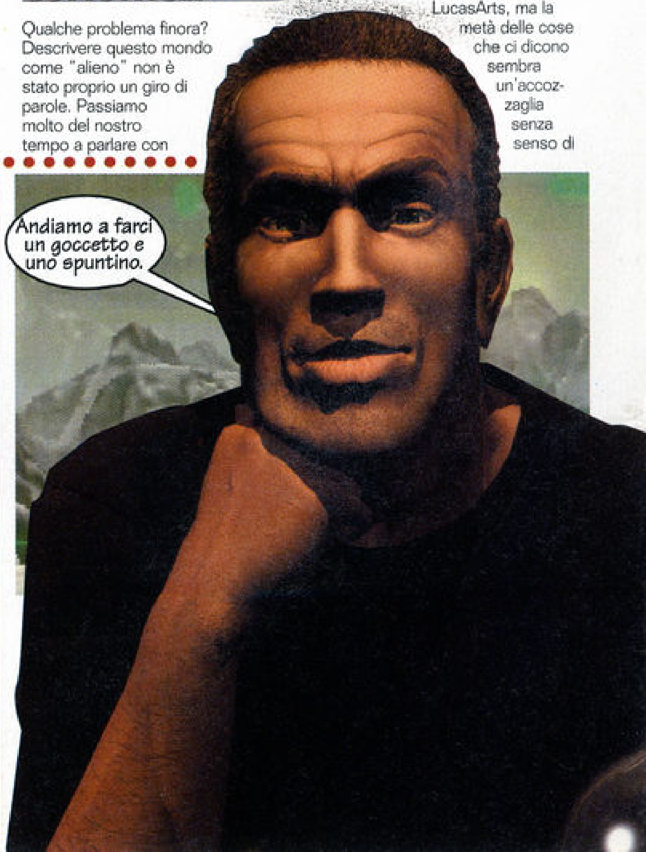


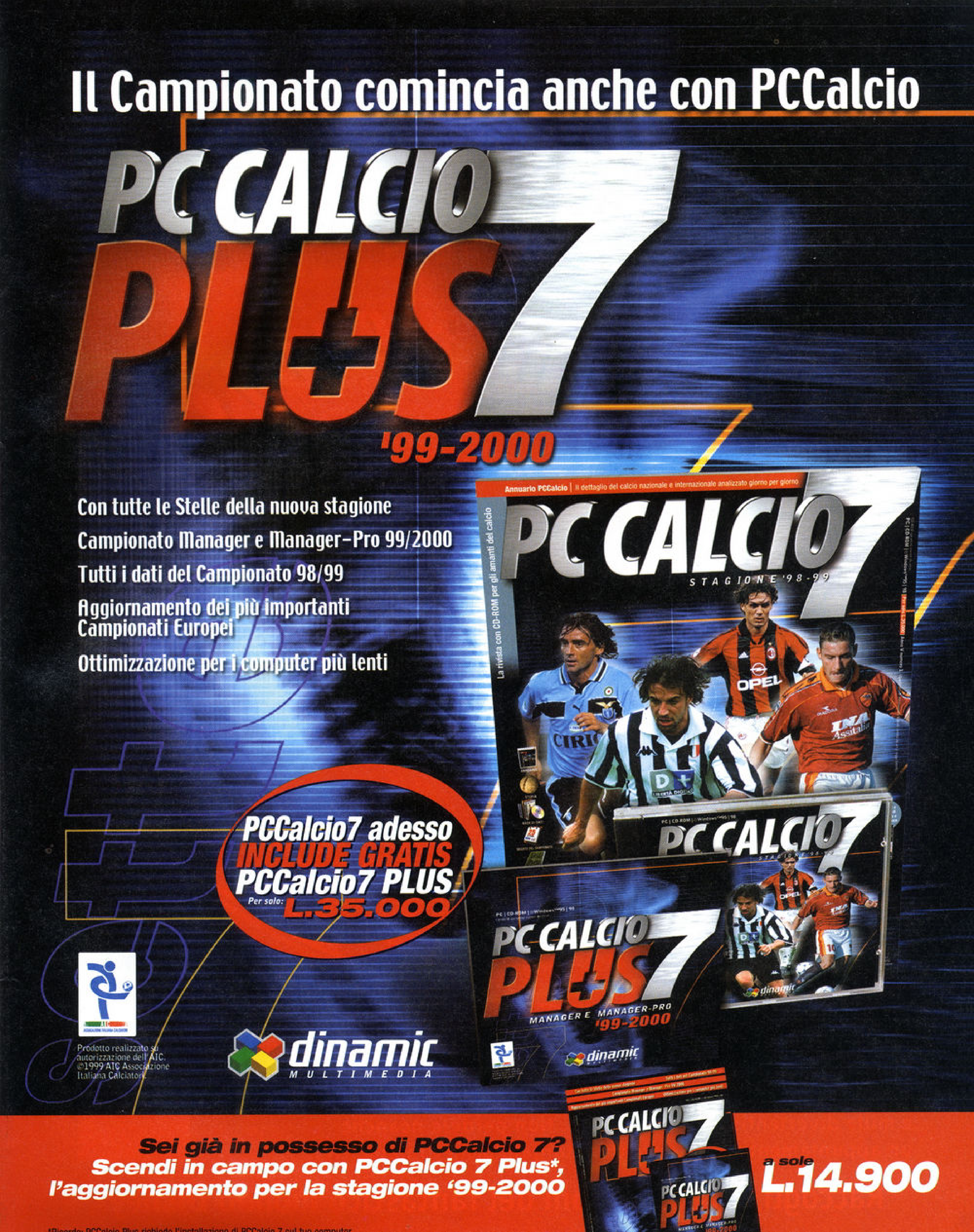


◀ Le risaie di Shamazaar sono molto verdi. E blu. E umide.

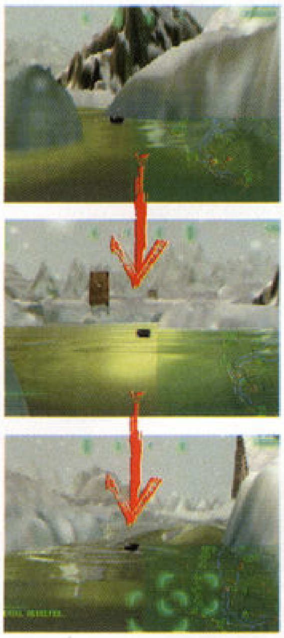
▼ La città di Talanzaar è senz'altro il luogo più incredibile del gioco.






Il Campionato comincia anche con PCCalcio
PC CALCIO PLUS 7
'99-2000
Con tutte le Stelle della nuova stagione
Campionato Manager e Manager-Pro 99/2000
Tutti i dati del Campionato 98/99
Aggiornamento dei più importanti Campionati Europei
Ottimizzazione per i computer più lenti
Annuario PCCalcio | Il dettaglio del calcio nazionale e internazionale analizzato giorno per giorno
La rivista con CD-ROM per gli amanti del calcio
PC CALCIO 7
STAGIONE '98-99
PCCalcio7 adesso
INCLUDE GRATIS
PCCalcio7 PLUS
Per solo:
L.35.000
PC CALCIO PLUS 7
MANAGER E MANAGER-PRO
'99-2000
Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. ©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori
dinamic
MULTIMEDIA
Sei già in possesso di PCCalcio 7?
Scendi in campo con PCCalcio 7 Plus*,
l'aggiornamento per la stagione '99-2000
a sole
L.14.900


DISNEY GAME SHOTS
OGNI MESE UN'AVVENTURA!
DISNEY GAME • SHOTS
La grande collezione di fantastici videogame
Disney Game Shots è la grande collezione di videogames in CD Rom
in edicola ogni mese con Topolino al fantastico prezzo di 14.900 lire.
Tutte le avventure dei tuoi eroi preferiti in tanti giochi irresistibili
e mille divertentissime animazioni. Non perdere neanche
un appuntamento con l'avventura targata Disney Interactive.
Raccogli tutti i CD Rom del fantastico mondo Disney
DISNEY INTERACTIVE
© Disney
www.disney.it



▲ Dopo una sauna suggeriamo di tuffarci nelle fresche acque di Ranzaar.

vocali e consonanti.
Nelle prime due ore di gioco, almeno, non avremo la benché minima idea di quello che dicono. Chi è "pro" Outcast apprezzerà questa caratteristica che ci cala in maniera più realistica nell'esplorazione di un mondo straniero. Chi invece è "contro" Outcast penserà che si tratta di un'inutile perdita di tempo.

BUONO O CATTIVO?

Il senso di mistero è aumentato dalla grafica. Non vengono impiegati i poligoni ma i voxel. Ci vorrebbe troppo per spiegare cosa siano tecnicamente, ma in pratica sono ottimi nel rendere montagne e acqua anchese un po' deludenti per definire le forme all'interno degli ambienti. Chi non ama Outcast potrà dire che sono completamente inutili. Possiamo anche avere un PC molto potente, con la scheda grafica 3D più veloce in assoluto, ma la visuale del gioco resta sfocata. I fan di Outcast saranno invece contenti di trovare delle ambientazioni bellissime e tetre e molta atmosfera. Il gioco ricorda molto Zelda ma, al posto di sfruttare le doti tipiche dei giochi per Nintendo 64, ovvero l'immediatezza e l'accessibilità, esalta le caratteristiche tipiche dei titoli per PC, ossia la difficoltà e le "grandi ambizioni" del gioco. In maniera quasi miracolosa, riesce nell'intento. Outcast offre al giocatore un mondo completo da esplorare in lungo e in largo. Si tratta di un programma visionario che riesce a unire un gioco di piattaforme, un gioco di ruolo e uno sparatutto. Se l'idea ci piace, corriamo a comprarlo.

2 Tutto quel che serve...

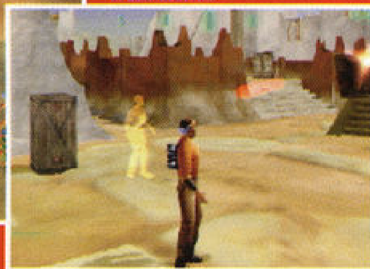
Dato che Outcast ha una struttura libera, abbiamo tutti gli strumenti per improvvisare ogni tipo di soluzione. Anche se non vogliamo perdere tempo con quest'aspetto, il combattimento vero e proprio ha diversi approcci. Si tratta di massacrare i nemici usando la testa.

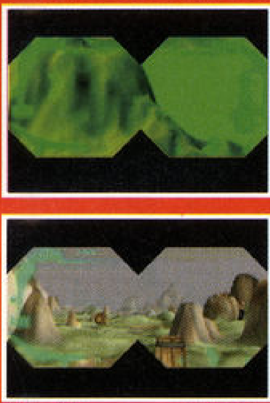


▲ La mappa ci permette di esplorare l'area per individuare quello che c'interessa. Ecco cosa sono quelle lineette verdi.

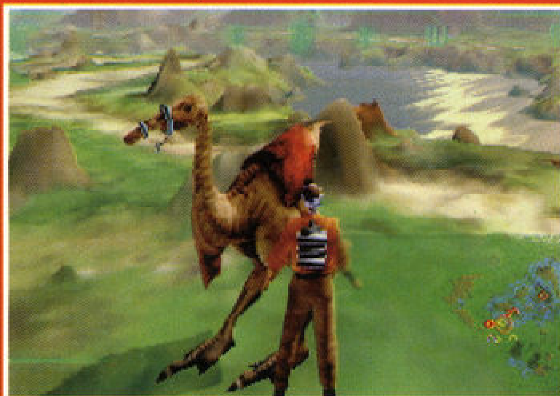


▲ Il power-up dell'invisibilità ci permette di passare accanto alle guardie senza essere visti e spiare delle belle donnine in abiti succinti.





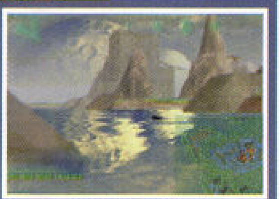
▲ Il binocolo ha uno zoom eccezionale, oltre a una modalità a raggi X per vedere attraverso gli ostacoli.



▲ Il Twon Ha è il simpatico animaletto che accompagna l'eroe del gioco. È molto affezionato e ricorda vagamente un Emu. Ci condurrà attraverso il mondo che dobbiamo esplorare senza protestare.

3 Voxel populi!

Anche se i voxel producono una grafica leggermente sgranata, sono molto utili in alcune situazioni.
Quello che manca nei dettagli è stato aggiunto all'atmosfera.



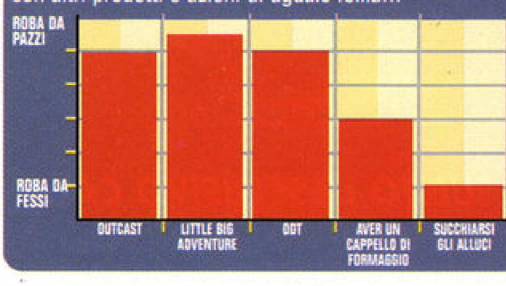




▲ Questi sono i portali che servono a trasferirci da un luogo all'altro. Carini, eh?

L'INDICATORE DELLA FOLLIA...

Outcast può sembrare strano. Facciamo quindi un paragone con altri prodotti e azioni di uguale follia...



> Sin dall'inizio è chiaro che la nostra avventura in 3D si svolge in una dimensione aliena, reale e viva sotto ogni punto di vista

il giudizio

aspetto

Ha un aspetto cinematografico, oltre ad avere la miglior colonna sonora mai ascoltata a memoria d'uomo. Una vera gioia per chi ama questo gioco.

giocabilità

Estremamente originale e, a seconda dei gusti, fantastica o orrenda.

longevità

Dà l'impressione di essere più grande di quanto non sia. Probabilmente non torneremo a giocarci spesso.

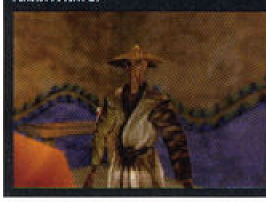
il meglio

Per i "pro-Outcast", capire che si tratta del gioco dei nostri sogni e perderci nelle sue ambientazioni.



il peggio

Per gli "anti-Outcast", capire che è il gioco dei nostri incubi e rabbrividire.



La bellezza è un concetto relativo. Dipende con che occhi la guardiamo. Potenzialmente è un gioco che potrebbe affascinarci in eterno.

90%

Se ci piace questo... non c'è molto altro in giro. Forse Ultima Ascension, di prossima uscita. Questo è tutto...

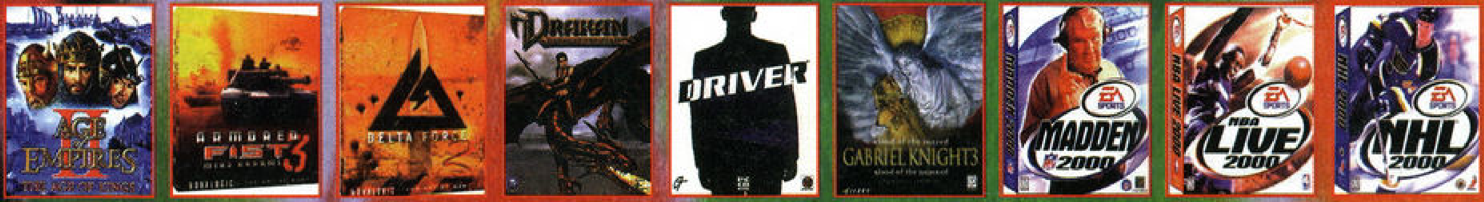
COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Solo da COMPUTER ONE

ogni due giochi acquistati 3 GIOCHI compresi nel prezzo!!

(i titoli vengono selezionati dal nostro magazzino e non vi e' pertanto possibilita' di alcuna scelta dei titoli)





LIT.109.900	LIT.94.900	LIT.99.900	LIT.94.900	LIT.99.900	LIT.89.900	LIT.89.900	LIT.89.900	CHIAMA SUBITO
LIT.89.900	LIT.79.900	LIT.79.900	LIT.89.900	LIT.64.900	LIT.99.900	LIT.99.900	LIT.99.900	LIT.69.900
LIT.79.900	LIT.99.900	LIT.49.900	LIT.99.900	LIT.59.900	LIT.119.900	LIT.89.900	LIT.89.900	LIT.109.900

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: **051 - 343504** FAX:051 - 344906
POSTA: **COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA**

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO: 051 - 301311
FAX: 051 - 345236

I Negozi

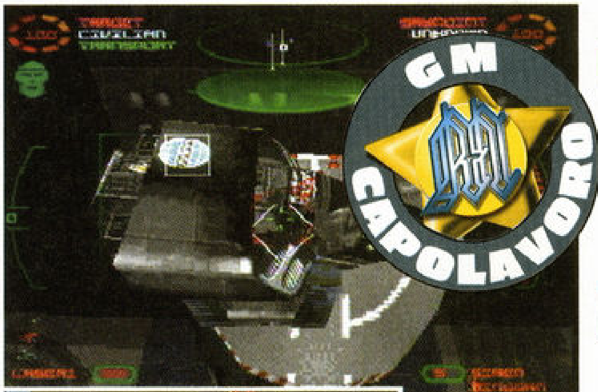
BOLOGNA VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504	**BOLOGNA** VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504	**FERRARA** VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881	**FORLI'** C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233
MODENA VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130	**FIRENZE** VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521	**PARMA** VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988	**PAVIA** VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922
VERONA VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360	**GENOVA** PROSSIMA APERTURA	**INTERNET** http://www.computerone.it	

RICHIEDI SUBITO L'ESCLUSIVO CATALOGO COMPUTER ONE.
CHIAMA PER LE ULTIME NEWS per CDROM, DVD e Console

C'è da ripulire di nuovo le strade della colonia di Callisto. Tocca a noi e ai nostri ragazzi meccanizzati eliminare ogni criminale che scoviamo. Ce la faremo?



G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE





▲ Una delle missioni da compiere riguarda l'ispezione dei veicoli di trasporto.

◀ L'intelligenza artificiale dei nemici è tale che provano perfino ad attirarci lontano dagli obiettivi.



La guerra Nanosoft è finita. Adesso i cittadini di Callisto possono tornare a uscire dalle loro case senza pericolo. O no?

Il crimine ha raggiunto dei livelli record e i fondi della G-Police sono ridotti all'osso. Le bande de criminali guadagnano nuovi territori giorno dopo giorno. La città è una giungla tecnologica dove vige la legge del più forte. A questo punto entriamo in scena noi. Nei panni di Slater, un pilota di prim'ordine, dobbiamo pattugliare le strade delle cupole della colonia, ormai infestate di delinquenti.

ORIZZONTI

La prima cosa che ci colpisce come un pugno in faccia quando entriamo nell'Havoc è quanto sia stata migliorata la profondità della prospettiva. Il



maggior difetto del gioco precedente era che potevamo evitare a malapena gli edifici che apparivano all'improvviso dall'ombra. Per fortuna questo problema è stato risolto in G-Police: Weapons Of Justice, grazie a un nuovo sistema di "eco-individuazione". Adesso abbiamo un'immagine reticolata di quello che si trova fuori del nostro campo visivo, invece che il buio assoluto del capitolo precedente. In questo modo la navigazione ad alta velocità è quasi una passeggiata. Viaggiamo con estrema facilità nei vari scenari cittadini, con l'acceleratore al massimo, alla ricerca di criminali da assicurare alla giustizia.

Questo gioco si basa sulla velocità e sulla potenza di fuoco, pura e semplice.

CONTATTO

Un altro problema del gioco originale era la difficoltà nel manovrare il veicolo, oltre all'approccio troppo ostico alla giocabilità. Anche in questo caso Psygnosis ha fatto i compiti a casa, ascoltato le critiche e "ripulito" il prodotto fino a farlo brillare fino alla perfezione. Ognuno dei cinque veicoli ha il proprio livello d'allenamento, oltre a un sistema di guida molto migliorato. Se stacchiamo il dito dal pulsante dell'acceleratore rallentiamo fino a fermarci del tutto, invece di andare a sbattere contro l'edificio più vicino. Quando entriamo in contatto con una qualche struttura abbiamo degli effetti sonori del tutto nuovi.

Per rendere l'idea, immaginiamo un treno in corsa che va a sbattere contro un pilone. La navigazione aerea è davvero ottima, ma la sfida sta

1 Attività veicolare!

Oltre all'Havoc di base e al Venom, dobbiamo imparare a pilotare il Rhino, il Raptor e il Corsair se vogliamo far rispettare la legge.





◀ Il Corsair. A qualcuno va di sparare un paio di bombe nucleari?

▼ Il Raptor ha una potenza di fuoco davvero impressionante!









▲ Un rimorchiatore Marine con un carico di esplosivi!



G-POLICE: WOJ



2 Il traffico cittadino!

C'è una marea di veicoli diversi in G-Police: Weapons Of Justice. Le cupole di Callisto pullulano di aeronavi nemiche e mezzi di trasporto civili. Aggiungiamoci la complessità dell'intelligenza artificiale per avere alcune missioni difficilissime.



Il Sindacato, dopo aver saccheggiato le armi usate in guerra, può utilizzare dei caccia pesanti come questo.



▲ Possiamo ammirare la vita di tutti i giorni mentre attraversiamo uno dei tanti tunnel d'accesso.







▲ Ci sono delle capsule come questa sparse nel cielo delle cupole.



▲ Proprio quando pensavamo di aver eliminato anche l'ultimo caccia, ecco sbucare questo enorme incrociatore, tanto per spaventarci un po'. Aggiriamolo e tiriamolo giù con i nostri missili.

> Presto viaggeremo con estrema facilità nei vari scenari cittadini, con l'acceleratore al massimo

soltanto nell'evitare gli edifici? Ovviamente no. L'intelligenza artificiale dei nemici è stata revisionata ulteriormente: i piloti controllati dal computer mostrano uno spirito di sopravvivenza molto più spiccato adesso. Ci troveremo spesso a gridare per il disappunto quando li vedremo schivare per l'ennesima volta la nostra scarica laser.

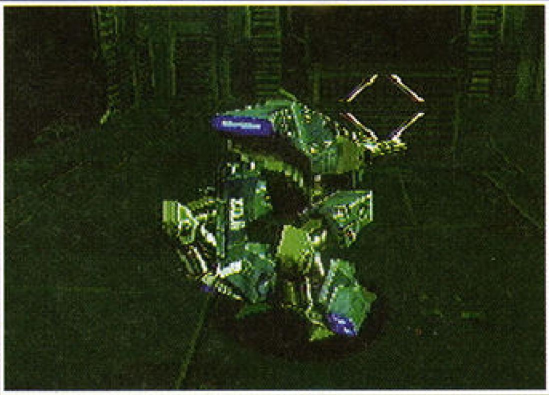
MISSIONI A GO-GO

Le missioni si sviluppano lungo 30 livelli davvero grandi e ci vedono al volante di vari veicoli a dir poco unici. È ovvio il vantaggio che ne risulta, dato che le missioni non sono più monotone e ripetitive. G-Police: Weapons Of Justice in questo modo si pone come pietra di paragone per tutti i futuri giochi di carattere poliziesco. Ehi, è un simulatore di volo! No, è un gioco di guida. Ma no! È un gioco di robot… Queste multiple personalità non rallentano o danneggiano la giocabilità, anzi aggiungono delle caratteristiche rivoluzionarie e divertenti. Una grafica curata e delle missioni molto varie non bastano da sole a catturare l'immaginazione, ma ecco che entra in scena la robusta trama del gioco. Alla guida del nostro veicolo non possiamo fare a meno di apprezzare il realismo, quasi perfetto, dell'ambiente delle cupole quando l'atmosfera s'infiltra nella pelle. Quindi non perdiamo tempo: andiamo a raccogliere un po' di pattumiera per il dipartimento di giustizia!

3 Un grosso bonus!

Man mano che andiamo avanti nelle 30 missioni di base sblocchiamo dei livelli bonus. Che ne diciamo di prendere il Rhino per farci un giretto su una delle piste da corsa più violente del sistema solare? Adesso possiamo farlo…









▲ Avvengono delle esplosioni davvero spettacolari quando siamo in volo.

UN PO' DI RISPETTO PER LA LEGGE…

Abbiamo ispezionato da cima a fondo tutti i titoli polizieschi futuristici e li abbiamo interrogati fino a farli cantare.



il giudizio

aspetto

Le ambientazioni nelle cupole sono bellissime, anche se la mancanza di profondità potrebbe non risultare gradita a qualcuno.

giocabilità

Liscia come l'olio. Il veicolo sfreccia con un ottimo senso della velocità e una manovrabilità perfetta.

longevità

Qualora non bastassero le 30 missioni, ci sono i livelli bonus che ci terranno impegnati per mesi.

il meglio

Pilotare il Raptor la prima volta dopo esserci allenati alla guida e mettere le mani sulle sue stupende armi.



il peggio

Essere colpiti nel sedere mentre cerchiamo di fare una curva secca col Corsair. Che manovra!



Ci sono poliziotti, armi, auto, hover-jet, sangue e azione. Adrenalina pura infilata in un'uniforme blu della marina. Grande!

90%

Se ci piace questo… facciamo un salto al reparto dei giochi in offerta speciale e compriamo il sottovalutato G-Police originale.



14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Da oggi Microids è presente anche in Italia.

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

NEW MEDIA
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367
e-mail: info@newmediaonline.it
www.newmediaonline.it
ESCLUSIVISTI CANALE INFORMATICO

LEADER
Qualità Interattiva
ESCLUSIVISTI GRANDE DISTRIBUZIONE



L' IMPERO DELLE FORMICHE



Amministra, conduci e proteggi il formicaio e tutti i suoi abitanti in un fantastico e pericoloso microcosmo dove i guai sono tanti e i nemici saltano fuori da ogni parte.

Una lotta per la sopravvivenza, uno spettacolare gioco di strategia, simulazione e avventura interamente modellato in 3D.

Niente può essere lasciato al caso: lo strabiliante motore che anima il gioco ti permetterà il controllo totale delle sorti, dell'umore, della vita di ogni singola, piccola formica.



MICROÏDS

fallo per gioco

Le piramidi erano ancora in fase di progettazione quando è iniziato il lavoro su questo gioco. È stato come aspettare l'autobus in mezzo al Sahara. Ne è davvero valsa la pena?





COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

La risposta è sì. Stavamo per consumarci nell'attesa.
Alla fine però è arrivato, con la furia di un robot Titan che spazza via i carri armati nemici, mentre i grossi elicotteri Orca fanno a pezzetti le truppe di fanteria in fuga e i cyborg continuano ad avanzare anche senza gambe. In breve, Command & Conquer: Tiberian Sun ci prende per il collo e non ci lascia più. È il più incredibile gioco di strategia in tempo reale che abbiamo mai visto.

SCORPACCIATA

C'è così tanta carne al fuoco che non sappiamo esattamente da dove iniziare, quindi buttiamoci subito nella mischia. Chi ha già giocato a Command & Conquer: Red Alert si sentirà a casa. Si tratta della solita storia: conquistare mappe, raccogliere il Tiberium, costruire basi e carri armati, distruggere le roccaforti nemiche e schiacciare gli avversari come insetti. Possiamo farlo sia con il gruppo Global Defence Initiative (GDI), i buoni del gioco con i loro elicotteri corazzati d'attacco, o con il gruppo Brotherhood Of NOD (NOD), i cattivi che combattono a bordo di carri armati invisibili o che effettuano degli attacchi a sorpresa sulle loro motociclette.

DUE SONO TROPPI

Chi ha giocato a Command & Conquer conosce bene queste due fazioni nemiche e riconoscerà molte delle unità già presenti nel gioco precedente. Oltre a utilizzare i classici carri armati lanciafiamme, Command

1 Il tunnel dell'amore!

Non dobbiamo per forza buttarci all'assalto: proviamo un approccio più astuto per ottenere dei risultati sorprendenti.



▲ Mentre le forze GDI stanno guardando da un'altra parte, il NOD sbuca fuori con un esercito di carri armati sotterranei.



▲ I potentissimi Titan vanno al contrattacco, ma le forze NOD sono ormai in tutta la base.



▲ Iniziamo a fare sul serio! I Titan crivellano i mezzi NOD con cannonate e napalm.



▶ La battaglia è piena di ritmo e tutti sembrano divertirsi molto.

GM CAPOLAVORO



▲ Che ti serva di lezione! Ecco i carri armati sotterranei che sbucano fuori.



▲ Queste talpe riemergono sul lato opposto della base, pronte a vomitare altro fuoco.



▶ Le due fazioni hanno i soliti colori verde e rosso a contraddistinguerle.

▲ Utilizzare con astuzia i carri armati sotterranei è un buon metodo per disorientare il nemico.



▶ Quell'edificio prenderà fuoco tra pochissimo.



▲ Kane decide di mettere un po' di pepe nella normale propaganda dei NOD aggiungendo un po' di fascino femminile.



2 Carica!

I mezzi NOD preferiscono gli attacchi sotterranei, mentre le forze GDI seminano la morte dai cieli.



▲ L'elicottero da trasporto Orca atterra. Scommettiamo che è pieno di brutte sorprese?



▲ Atterrato! Il carico di morte è arrivato, ma cosa sarà mai?



▲ Un carro armato Mammoth! È il più grosso veicolo del gioco! Scappiamo!

3 Riempiamo la base... di piombo!

Avviso alle truppe e agli edifici: con le armi a nostra disposizione siamo in grado di devastare le basi nemiche con la stessa velocità di un elefante in un negozio di porcellane.







▲ Le forze GDI preferiscono colpire il nemico dall'alto. Elicotteri in arrivo!

◄ I NOD non hanno difese contro gli elicotteri GDI che attaccano i carri armati lanciafiamme.

► Se il bombardamento dura troppo a lungo, possiamo far saltare in aria la zona col Cannone a Ioni orbitale. Devastante.

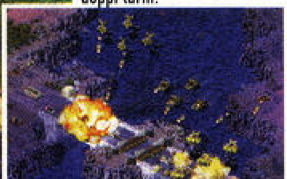
> Vogliamo piazzare la nostra base e fortificarla con i laser, oppure preferiamo attaccare direttamente il nemico?

& Conquer: Tiberian Sun ci offre una serie di nuove unità ancor più letali in combattimento. Man mano che giochiamo, diventiamo sempre più pericolosi ed escogitiamo soluzioni sempre più sofisticate per unire le forze delle nostre armi di distruzione di massa. Unità invisibili, scavatrici, veicoli aerei e sabotatori che possono manomettere i mezzi nemici: tutti giocano al gatto col topo in scala gigante, col risultato che non sappiamo mai cosa aspettarci passando da un livello all'altro. In particolare le mappe sono state progettate in maniera eccezionale. Vogliamo porre la nostra base e fortificarla con una fitta rete di mitragliatrici e torrette laser, oppure preferiamo buttarci subito nella mischia e attaccare direttamente il nemico per ottenere una vittoria lampo? Ogni nostra decisione può stabilire la vita o la morte delle nostre truppe, il che rende Command & Conquer: Tiberian Sun molto più emozionante degli altri giochi dello stesso genere.

LA GRANDE GUERRA

Anche stavolta le battaglie sono così coinvolgenti che a volta ci viene voglia di attaccare il nemico con tutto quello che abbiamo tanto per il piacere di farlo. A volte la grafica è un po' incerta, ma almeno il gioco può girare anche su un PC 166, e ce ne dimenticheremo presto nel mezzo della battaglia. Con un po' di pazienza scopriamo che la maggior parte dei livelli di Command & Conquer: Tiberian Sun ha degli aspetti nascosti. C'è sempre qualcosa di più di quanto appare sul video ed è proprio la ricerca di questi elementi nascosti a farci combattere a oltranza. Se abbiamo mai desiderato conquistare il mondo, questo gioco ce ne dà l'opportunità.

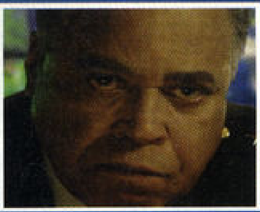




▲ Quanto minerale! I mezzi di raccolta dovranno fare i doppi turni.

4 Doppia personalità!

Durante le missioni assistiamo a una serie di sequenze animate che ci raccontano la storia della guerra tra Global Defence Initiative e Brotherhood Of NOD. Sono due fazioni potentissime. I cattivi, i NOD, non si fanno scrupoli ed eliminano ogni avversario, mentre i buoni, i GDI, sembrano preoccuparsi sempre del prossimo. Uno dei ruoli principali spetta a James Earl Jones (a destra), meglio noto per aver "interpretato" la voce di Darth Vader in Guerre Stellari.





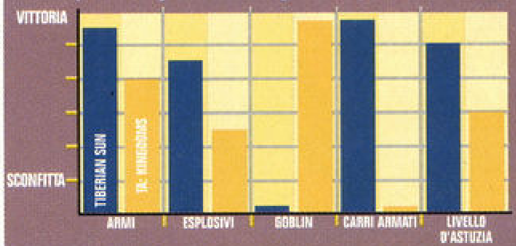


▲ Salve, sono Kane. Il mio lavoro? Indossare un elmetto rosa e fare il cattivo. Ciao.

◄ Ogni parte del mio corpo è stata sostituita da parti robotiche.

VINCA IL MIGLIORE...

TA: Kingdoms è il grande rivale di C&C: Tiberian Sun. Vediamo chi è il campione dei giochi di strategia in tempo reale.



il giudizio

aspetto

La grafica è un po' incerta e ha un tocco "antico". A parte questo, è una guerra nel nostro PC.

giocabilità

Ha tutto. Dobbiamo costruire edifici e mezzi da combattimento, oltre a distruggerli. Strategia e combattimento sono ottimamente bilanciati.

longevità

Tantissime missioni, due fazioni con cui giocare e un generatore casuale di mappe. Ci giocheremo fino all'uscita di Command & Conquer 3.

il meglio

I livelli sono strutturati in maniera perfetta e dobbiamo combattere per guadagnare ogni metro di territorio. È una vera carneficina sin dall'inizio.



il peggio

Chi non ha apprezzato Command & Conquer: Red Alert può anche evitare questo gioco. È molto simile.



Prende i punti di forza di Command & Conquer: Red Alert e li migliora. È il miglior gioco di strategia in tempo reale che abbiamo visto.

93%

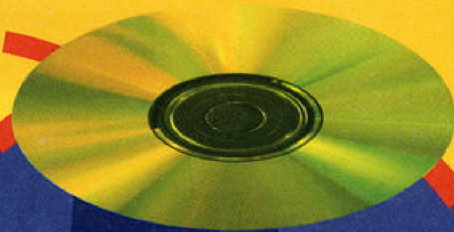
Se ci piace questo... Warzone 2100 ha una grafica 3D realistica e possiamo personalizzare le nostre unità, però è molto più complicato.

VIRTUAL test

Se totalizzi 120 punti

non vinci niente ma fai un affare!!!!

DELPI



1

Il CD-Rom
è il nuovo disco
dei GIPSY KINGS A

o è il supporto su cui escono
i migliori giochi
CLASSIC COLLECTION? B

A= 10 pt. B= 30 pt.

2

GIALLO

È il colore della tua faccia
quando il tuo PC va in bomba A

o è il nuovo, inconfondibile
colore dei prodotti
più interessanti
mai apparsi nei negozi? B

A=5 pt. B=15 pt.

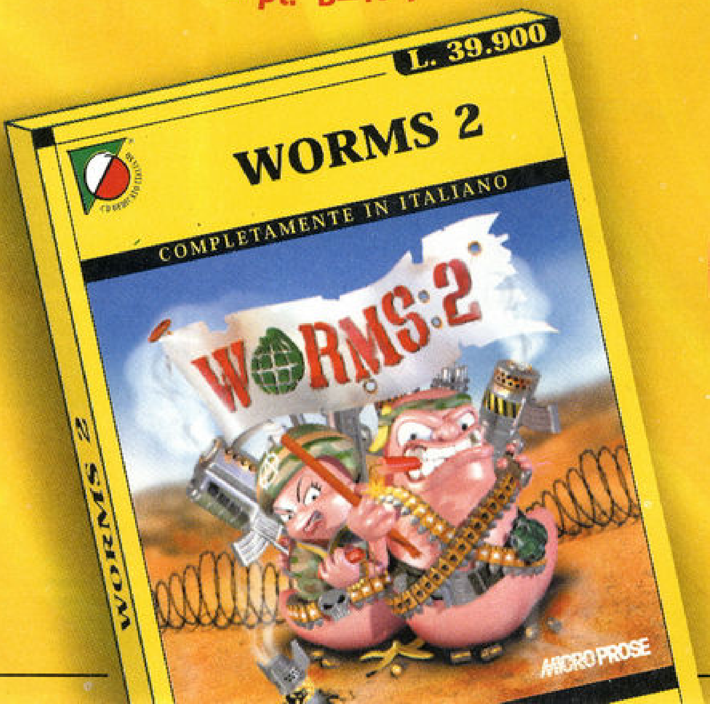
3

£ 39.900

E' quanto hai pagato
il giubbotto che hai comprato
da CONCETTINA FASHION A

o è l'incredibile prezzo
a cui trovi i migliori giochi
su CD-Rom? B

A=15 pt. B=30 pt.



Star Trek

E' una nuova merendina al gusto di dado **A**

o è uno dei fantastici titoli della nuova CLASSIC COLLECTION? **B**

A= 5 pt. B= 20 pt.

VERME !

Il complimento più carino della tua fidanzata **A**

o il protagonista di uno degli incredibili giochi della CLASSIC COLLECTION 7. **B**

A= 10 pt. B= 30 pt.

GRANDI TITOLI

Sono i titoli che si vedono da lontano **A**

o quelli che trovi nella CLASSIC COLLECTION 7? **B**

A= 10 pt. B= 30 pt.

GROSSO AFFARE

...modestamente... **A**

Quello che fai scegliendo i Classici **B**

LEADER

A= 5 pt. B= 20 pt.

60 PUNTI

Altro che roba coatta. Per te il nuovo millennio è iniziato il 1° Gennaio 1954 con l'invenzione della TV a colori! Probabilmente in casa hai un "incomputer" con lettore di "CD-Rum" ma lo usa la tua sorellina per fare i compiti di ginnastica mentre tu passi il tempo a chiederti se il fenomeno di Internet sia Vieri o Ronaldo. Lascia perdere, per te la Classic Collection è obbligatoria! Solo con i prodotti della collezione gialla puoi sperare di riguadagnare terreno senza spendere una fortuna in corsi di recupero.

120 PUNTI

Chi meglio di te può apprezzare la nuova Classic Collection 7. Sei un intenditore, vuoi i giochi migliori, li vuoi in una confezione bella e adatta ai tuoi gusti, li vuoi a prezzo imbattibile, con manuale e tutto e allora ecco per te la collezione nr. 7. Pensa, ci sono DARK PROJECT con i livelli aggiuntivi, PHANTASMAGORIA (ben 7 CD!), PRO PILOT (3 CD) e poi JOURNEYMAN PROJECT, WORMS2, STAR TREK KLINGON, MECH COMMANDER, MEN IN BLACK, VIPER RACING, GANGSTER, SPELLCROSS etc... Cerca nei negozi l'inconfondibile espositore giallo e sei sicuro di trovare un vero affare virtuale!

Cd-Rom Classic Collection 7

Non andare in bianco, scegli il giallo!

Sarebbe bello vestire i panni di un agente dell'FBI molto particolare, vero? Magari incontrarci con l'uomo che fuma e scoprire la sua agenda segreta... beh, adesso è possibile, in un certo senso.

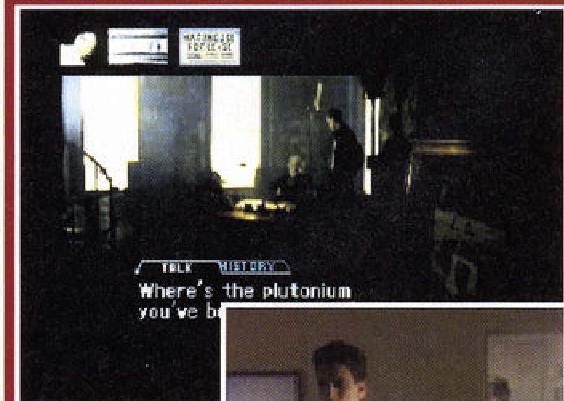





X-FILES

1 Strano!

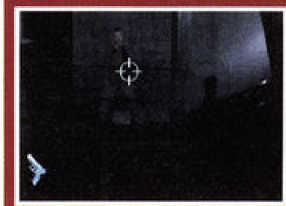
Vogliamo una storia bizzarra e piena di colpi di scena? Eccola qua. Vediamo chi riesce a capirci qualcosa.





▲ Plutonio? Bene, vuol dire che qualcuno sta cercando di vendere armi nucleari.

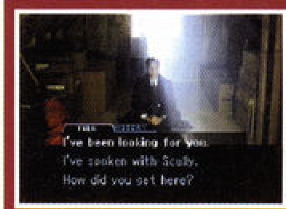
▶ Perché i due agenti sono scomparsi dall'hotel?



▲ E perché questa gente vuole farci fuori? Cosa sanno loro che noi non sappiamo?



▲ È morto, ovviamente. Sapeva troppo? Era troppo vicino alla verità?



▲ Mulder. Potrebbe fare un po' di luce su quanto sta avvenendo, dati i sui trascorsi.



▲ Questa nave nasconde molti indizi, ma metterli insieme è difficile.

Chris Carter ha inventato una serie televisiva di grande successo basata su una cospirazione a livello mondiale. Da quel momento in poi, basta mettere le parole "X" e "Files" su un qualsiasi prodotto perché vada a ruba.

Le varie idee usate nei telefilm sono oggi più note ai ragazzini che vanno a scuola delle regole di trigonometria. Adesso sembra che tutti siano a conoscenza delll'Area 51, degli alieni, dei virus mangia-cervelli e dei rapimenti operati da parte degli extraterrestri. Forse un giorno ci spiegheranno perché c'è voluto tanto tempo per avere una versione per PlayStation del gioco ispirato a X-Files.

I FILM INTERATTIVI

Ci sono due parole da temere per ogni videogiocatore: film interattivo. X-Files è proprio questo. Clicchiamo in alcuni punti, osserviamo dei filmati, clicchiamo ancora e vediamo altre sequenze video. Dobbiamo continuare a fare così fino alla sequenza finale. Fatto! Se questo non ci fa venire in mente sequenze di gioco piene d'azione è perché i film interattivi sono entusiasmanti quanto invitare a cena la nostra fidanzata per farle conoscere nostra madre e rimanere a guardare inorriditi mentre guardano le foto di quando eravamo piccoli.

Sony è comunque riuscita a produrre un gioco di spionaggio davvero intelligente, evitando di sprofondare nel baratro della monotonia dei film interattivi.

DOVE SONO?

Come potremmo ovviamente aspettarci da un gioco ispirato a X-Files, la trama è misteriosa e piena di colpi di scena. Il duo di agenti speciali più famoso al mondo, Mulder e Scully, è scomparso dalla circolazione. È forse uno stratagemma per risparmiare sul budget del gioco, per non pagare una cifra assurda agli attori? Chissà.

Nei panni dell'agente Willmore, dobbiamo scoprire cosa è successo ai nostri due colleghi e riportarli a casa. Trattandosi di X-Files, non sarà un lavoro semplice. Una volta capito ciò che accade nel gioco e aver interpretato gli indizi e le informazioni di gente che sembra volerci confondere più che aiutarci, saremo in grado di risolvere anche i casi più intricati.

GIOCABILITÀ

Mulder e Scully non sono gli unici a essere dispersi. I rapitori hanno preso anche la giocabilità.

Gli enigmi possono essere risolti facendo dei tentativi fino a trovare la soluzione. Non sono molto impegnativi e spesso dobbiamo tornare indietro per trovare degli indizi insignificanti o






▲ Senti, tocca a te preparare il caffè, e se non lo fai...

◀ La nostra scrivania. L'unico posto dove possiamo sentirci al sicuro.

▼ C'è un rumore strano in soffitta. Meglio andare a dare un'occhiata.

▼ Ti ho visto su Internet. Sono vere quelle foto?



◀ Che bello! Un invito per far colazione all'FBI. Che fortuna!



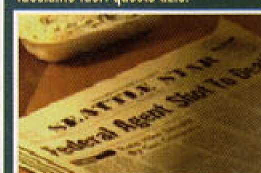
▶ Dato che possiamo morire in ogni momento, c'è un'utilissima funzione per salvare il gioco. Assicuriamoci che la nostra memory card sia inserita e funzionante.

2 Azione!

Per rompere la monotonia delle sequenze filmate, proviamo le fasi d'azione. Dobbiamo essere veloci col pulsante di fuoco.



▲ Sapevamo che non ci potevamo fidare di nessuno. Basta parlare e facciamo fuori questo tizio.



▲ Se sbagliamo nostra madre leggerà un bel necrologio sul giornale.



▲ Qualcuno pagherà questa lapide: dovevamo stare più attenti.

Sei un pilota PC?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?

La soluzione.... f1 micro

Volante per PC con effetto RUMBLE e pedaliera

Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi Playstation, anche quelli dell'ultima generazione.

Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto RUMBLE è incorporato nel volante stesso.







Impugnatura in gomma anti-scivolo



Design compatto



Pedali del freno e dell'acceleratore

ACTUAL-SIM
da **ZYE Technology**

Distribuito da CTO

HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it





nVIDIA™

AGP 4X/2X

32MB

PC→TV TV-Out



GeFORCE256

Cougar Video Edition è la soluzione ideale per gli amanti del Video Editing, oltre che un'efficiente scheda video 2D/3D con integrato il chip M64 128 bit, ultimo nato della serie TNT2 di NVIDIA™.

- 32 MB RAM con RAMDAC a 300 MHz
- scheda AGP con supporto 4X
- Software per l'editing video: VideoStudio 3.0 SE di Ulead™
- Accellerazione della riproduzione video per Microsoft DirectShow™, MPEG-1 ed MPEG-2
- 8.3 milioni di triangoli, 250 milioni di pixel in texture-mapping al secondo
- Connettori VGA, RCA (video composito) e SVHS, uscita TV PAL e NTSC
- Disponibile in versione priva di in/out video (Maxi Gamer Cougar)

3D Prophet raggiunge l'ultima frontiera della grafica 2D/3D, grazie alla tecnologia quad-pipeline 256 bit del GeForce 256™ di NVIDIA™, la prima GPU (Graphic Processing Unit) per PC.

- 4 motori grafici dedicati - Lighting, Vertex Blending, Cube Environment Mapping and Transform effects
- 32MB di RAM con RAMDAC a 350MHz
- 15 milioni di triangoli e 480 milioni di pixel in texture mapping al secondo
- scheda AGP con supporto 4x Fast Writes
- accelerazione hardware per OpenGL™ e Microsoft DirectX™ 7

Guillemot

Guillemot

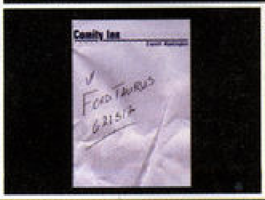
c/o Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it

w w w . g u i l l e m o t . c o m

3 Giocattoli per tutti!

Non riusciamo a capire come abbiano fatto a risolvere i crimini in passato senza tutti gli aggeggi che abbiamo a disposizione nel gioco. Unendo le nostre doti a questi giocattolini non c'è pericolo di sbagliare.

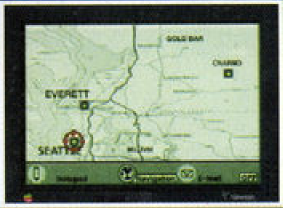




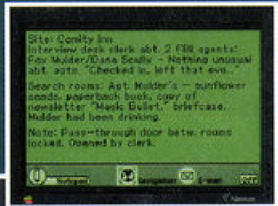
▲ Usiamo quello che abbiamo nell'inventario su ogni cosa o persona per vedere se funziona.

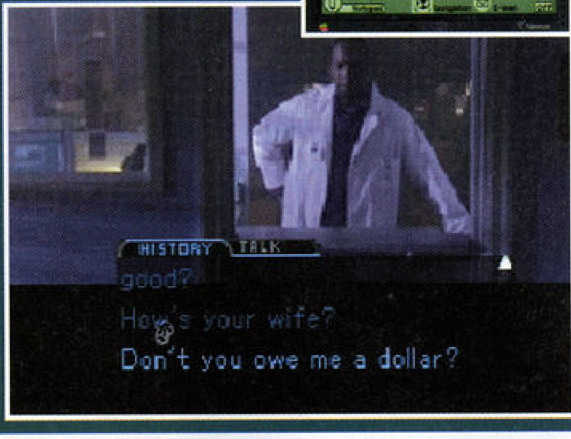
◄ Analizziamo questo. La targa della macchina di Mulder e Scully.

► Anche i ragazzi dei laboratori hanno i loro strumenti d'investigazione. Chiediamo loro se possono darci una mano.



◄ Per spostarci utilizziamo questa mappa. Clicchiamo su un punto e ci andreamo



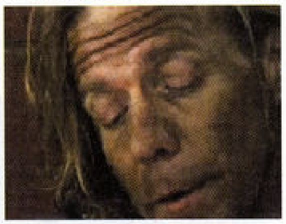


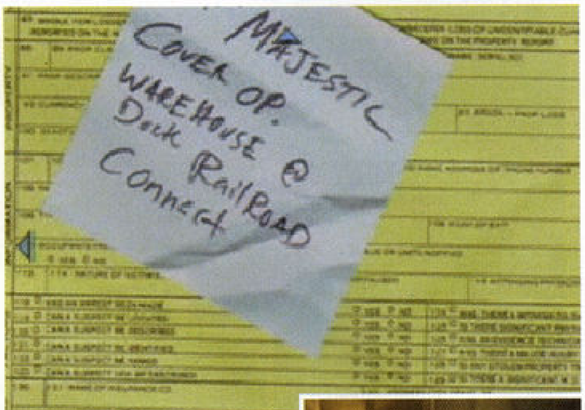
> **Mulder e Scully non sono gli unici a essere dispersi. I rapitori hanno preso anche la giocabilità**

degli oggetti particolari, il che è molto frustrante. Detto ciò, aggiungiamo che sono stati fatti molti sforzi per ottenere una trama solida.
Questo, unito alle fasi di investigazione, fa di X-Files un gioco leggermente diverso dagli altri titoli che utilizzano le sequenze filmati. Non è il miglior gioco della storia, ma è migliore di tanti altri.

LA VERITÀ?

La verità, come abbiamo appreso dai telefilm di X-Files, è là fuori.
Per quel che riguarda il gioco, si tratta di una verità un po' amara. Il gioco non è al livello della licenza ufficiale.
Riesce a riprendere gran parte dell'atmosfera misteriosa della serie televisiva, ma i film interattivi non sono il modo migliore per ottenere un buon gioco. Un po' sequenze video e un discreto gioco di spionaggio sono migliori di un film interattivo di livello standard, ma restano un gioco per PlayStation mediocre.
I grandi appassionati della serie, se ce ne sono ancora, andranno matti per questo gioco, ma gli altri ne potranno fare a meno.

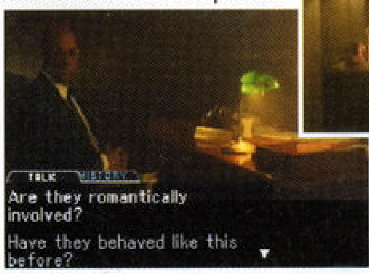




▲ Un indizio? Andiamo al magazzino e vediamo cosa sta succedendo. Stiamo sempre allerta!



▲ Che bello. Ci becchiamo il lavoro d'azione e scarichiamo le scartoffie al nostro compagno.



◄ Si scoprono gli altarini: non è che Mulder e Scully si sono baciati?

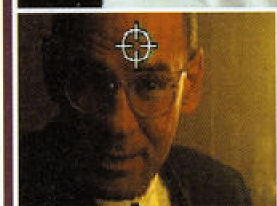
4 Non ti ho visto in TV?

Tanto per non allontanarci troppo dalla serie televisiva, abbiamo la partecipazione di Mulder, Scully e altri volti familiari, oltre alla presenza dell'ideatore della serie Chris Carter. Tocca a noi decidere se fidarci di loro o no. Paranoici? Lo diventeremo.

▼ Dana Scully. Non si è ancora spogliata in nessun episodio della serie.





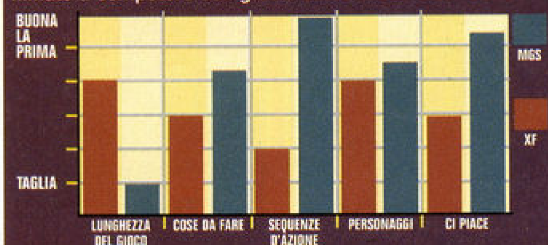


▲ Fox Mulder. Vuole fare causa ai produttori della serie televisiva. Strano.

◄ Skinner. È il capo, quindi evitiamo di spararargli.

EVVAI CON L'FBI!

Riuscirà un gioco di spionaggio che sfrutta le sequenze filmate a competere con giochi come Metal Gear Solid?



il giudizio

aspetto

Ottime le sequenze video e il sonoro ma l'aspetto esteriore nasconde difetti nella giocabilità.

giocabilità

Risolvere dei misteri e puntare un cursore su degli oggetti non è la maniera migliore per giocare.

longevità

Quattro dischi, ma potremmo riuscire a risolvere il gioco in una settimana. Non ci torneremo a giocare spesso.

il meglio

La fedeltà alla serie televisiva e l'ottima trama del gioco.



il peggio

Andare a tentativi per risolvere gli enigmi, oltre al dover tornare indietro se ci siamo persi qualcosa.



È una buona avventura con sequenze filmate, ma non certo il gioco più emozionante o duraturo in assoluto. Dato che possiamo finirlo in poco tempo, **raramente torneremo a giocarci.**

60%

Se ci piace questo... ci sono ben pochi titoli del genere per PlayStation, quindi possiamo provare a fare una partita a Metal Gear Solid.

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 119.000 IN USCITA A: NOVEMBRE

Colpire una palla con una mazza e tirarla il più lontano possibile. Teniamoci forte: sta per arrivare Mario Golf 64.



MARIO GOLF 64



▲ Wario non è un tipo molto allegro. D'altronde, chi lo sarebbe con dei pantaloni del genere?

▲ Nella modalità "slot machine" abbiamo soltanto tre mazze a disposizione.

Uno dei punti deboli dei tanti simulatori sportivi in circolazione è, forse, l'eccessiva importanza data al realismo invece che al divertimento puro e semplice. Mario Golf 64 non ha questo difetto. Anche se non siamo degli appassionati di golf, possiamo apprezzare questo gioco assolutamente eccezionale. Ci sono dei tocchi tipici dei giochi con Mario, ma si tratta, in tutto e per tutto, di un simulatore di golf estremamente giocabile.

MODALITÀ!

L'enorme numero di diverse modalità ci permette di affrontare ogni tipo di partita e la maggior parte dei giochi sono a dir poco esilaranti. C'è una serie di percorsi a 18 buche con diversi metodi per segnare il punteggio. Nelle partite per singolo giocatore possiamo affrontare delle gare sul green, allenarci, fare delle prove a tempo e competere in un torneo completo oltre a entrare in una singolare modalità con degli anelli da centrare. Nella modalità per più giocatori è possibile partecipare a uno strano gioco tipo slot machine nel quale dobbiamo completare una buca con tre mazze da golf scelte a caso.

CONTROLLO TOTALE

Mario Golf 64 non ha soltanto tutte queste modalità come punto di forza. Il gioco si basa su un sistema di gioco davvero incredibile. Per effettuare un colpo dobbiamo scegliere la mazza nel riquadro in basso a sinistra nello schermo, nel quale vengono indicate la mazza selezionata e la distanza che possiamo far percorrere alla palla usandola. Per semplificare ulteriormente le cose, appare una griglia sul campo da golf che serve a mostrarci in che punto dovrebbe atterrare la palla se effettuassimo il colpo in maniera soddisfacente. Scorrendo le varie mazze, la griglia si

1 SI TIRA!

Scegliamo la direzione giusta e attiviamo il cursore col pulsante A. Questo si sposta lungo la barra nella parte bassa dello schermo. Premiamo un'altra volta per determinare la forza del tiro, quindi una terza volta per stabilire la precisione del colpo. Sembra complicato ma non lo è.



▲ Vale la pena dare un'occhiata al percorso prima di effettuare il tiro.



▲ La palla dovrebbe atterrare all'interno di questa griglia se effettuiamo un tiro preciso.



▼ Con un po' di pratica sapremo calcolare bene i tempi e faremo dei colpi da far impallidire Tiger Woods.





▲ Gol! Ooops, abbiamo sbagliato gioco.



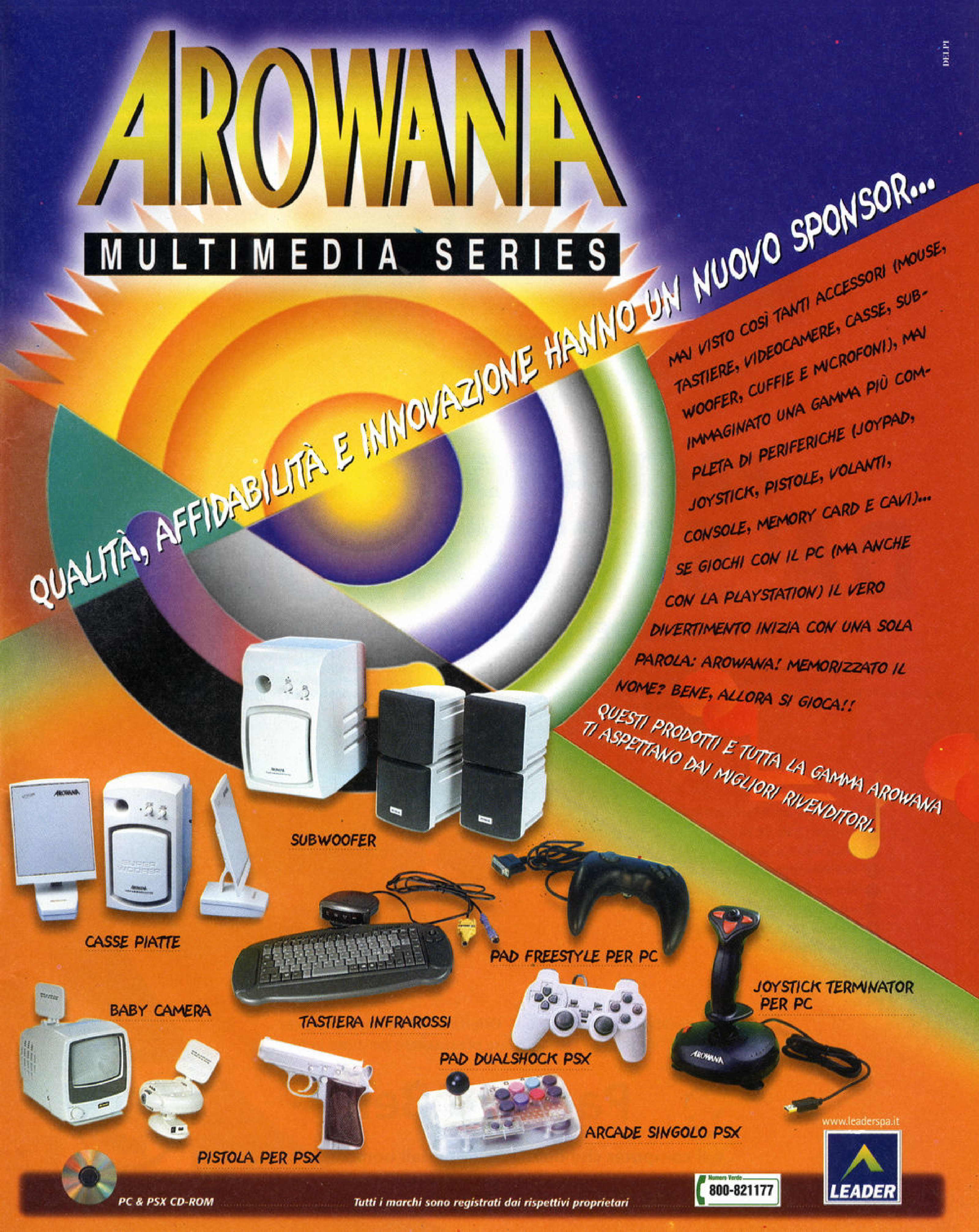
▲ Verde a perdita d'occhio. Fa pensare alle mucche, vero?



▼ Possiamo fare rimbalzare la palla ai lati del percorso per superare le curve.






AROWANA
MULTIMEDIA SERIES
QUALITÀ, AFFIDABILITÀ E INNOVAZIONE HANNO UN NUOVO SPONSOR...
MAI VISTO COSÌ TANTI ACCESSORI (MOUSE, TASTIERE, VIDEOCAMERE, CASSE, SUB-WOOFER, CUFFIE E MICROFONI), MAI IMMAGINATO UNA GAMMA PIÙ COM-PLETA DI PERIFERICHE (JOYPAD, JOYSTICK, PISTOLE, VOLANTI, CONSOLE, MEMORY CARD E CAVI)... SE GIOCHI CON IL PC (MA ANCHE CON LA PLAYSTATION) IL VERO DIVERTIMENTO INIZIA CON UNA SOLA PAROLA: AROWANA! MEMORIZZATO IL NOME? BENE, ALLORA SI GIOCA!!
QUESTI PRODOTTI E TUTTA LA GAMMA AROWANA TI ASPETTANO DAI MIGLIORI RIVENDITORI.
SUBWOOFER
CASSE PIATTE
PAD FREESTYLE PER PC
JOYSTICK TERMINATOR PER PC
BABY CAMERA
TASTIERA INFRAROSSI
PAD DUALSHOCK PSX
ARCADE SINGOLO PSX
PISTOLA PER PSX
www.leaderspa.it
PC & PSX CD-ROM
Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari
Numero Verde 800-821177
LEADER





PACKARD BELL DA' SPETTACOLO

IL MEGLIO DEL CINEMA A CASA TUA

**La tecnologia PACKARD BELL non é mai stata così spettacolare!
Grazie al nuovissimo processore Intel® Pentium® III, al lettore DVD, alle schede audio e video incorporate nei nostri PC, al monitor ultrapiatto LCD, le emozioni visive e sonore che puoi riprodurre a casa tua superano ogni precedente esperienza home-video.
Ma, con un PC PACKARD BELL, non entra in casa solo il meglio del cinema, ma anche l'offerta Internet più completa che tu possa trovare sul mercato per rendere la navigazione più semplice, più veloce, più economica.
Con un PC PACKARD BELL entra in casa tua un corredo software preinstallato straordinariamente ricco, lo stato dell'arte della tecnologia, finalmente a disposizione con un semplice "clic".**

Multimedia 6450

- Processore Intel® Pentium® III 450 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 6,4 GB
- Memoria Video V3 8MB TV OUT
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con potenziometro
- Oltre 30 titoli Software

Platinum 7500

- Processore Intel® Pentium® III 500 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 13 GB
- Memoria Video 2X AGP 8 MB
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con subwoofer
- Oltre 30 titoli Software

Tecnologia allo stato dell'arte — Offerta INTERNET piu' completa
Estrema facilita' di utilizzo — Software preinstallato per tutta la famiglia

Packard Bell®

..é il computer che deve imparare dall'uomo

www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500

intel inside pentium® III PROCESSOR

Intel, Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati Intel Corporation
Offerte valide fino ad esaurimento scorte e salvo errori o omissioni di stampa. Le foto sono solo rappresentative. Le configurazioni descritte possono variare senza preavviso.

MARIO GOLF 64

2 Ostacoli di sabbia!

In Mario Golf 64 troviamo, come nello sport reale, alberi, buche di sabbia e laghetti a mettere in pericolo i nostri tiri. Purtroppo non c'è il pubblico, quindi non è possibile beccare uno spettatore in testa con un tiro sbagliato.





▲ Non è troppo difficile uscire dalle buche di sabbia, basta dare una bella mazzata!





▲ La palla viene posizionata al lato del laghetto, qualora ci finisca dentro.

► A volte è meglio aggirare gli ostacoli piuttosto che provare a superarli.



▲ 372 yarde? Par quattro? Non è un problema. Ora facciamo una bella buca in uno!



▲ Magari un'altra volta. Dopo tre tiri non siamo riusciti ancora a imbucare la palla.

> "Ha un sistema di gioco immediato, anche se conosciamo poco il golf"

sposta più avanti o più indietro sul campo da gioco, così da calcolare con estrema precisione la direzione del colpo. Una volta decisa la direzione, dobbiamo usare l'indicatore della forza e della precisione per effettuare il colpo. È un sistema di gioco molto semplice, facile da apprendere anche per chi sa poco di questo sport.

ACCESSO IMMEDIATO

Ci sono degli aspetti più propriamente tecnici nel gioco, anche se non sono tra i più complicati. La forza di Mario Golf 64 sta nella sua immediatezza e nella giocabilità pura e semplice. Ci sono tantissimi particolari d'effetto, non ultimi i commenti ai colpi. Nelle partite in modalità per più giocatori è perfino possibile, premendo i pulsanti C, disturbare il nostro avversario con delle frasi offensive quando sta per effettuare il colpo, in modo da distrarlo. Le espressioni di Wario sono davvero molto divertenti.

SOTTO IL PAR

Ci sono dei punti deboli, però. Dopo essere riusciti a sbloccare tutti i personaggi, 17 in totale compresi i quattro con i quali iniziamo, scopriamo che questi sono Mario, Luigi, Yoshi e Donkey Kong, ma anche un certo numero di personaggi "umani" piuttosto banali. I percorsi e i fondali sono abbastanza gradevoli graficamente, ma non eccezionali. Qualcuno potrebbe trovare noioso il fatto che il gioco consista soltanto nel fermare l'indicatore del tiro sul punto giusto.

I MIGLIORI

Non è un gioco al livello dei migliori titoli della serie che vede protagonista Mario. È un prodotto che può andare bene per chi ha un certo interesse per il golf. Resta il fatto che difficilmente possiamo trovare un simulatore di golf più divertente e immediato di Mario Golf 64.



3 Centro!

Nel gioco con i cerchi dobbiamo, oltre a completare ogni buca in par, far passare la palla in mezzo a dei cerchi disposti lungo il percorso. È necessario quindi studiare meglio la nostra tattica per raggiungere gli obiettivi prefissati, soprattutto quando i cerchi sono posizionati sopra un fiume.







▲ Completare questa parte del gioco mette a dura prova le nostre capacità golfistiche. Ogni colpo dev'essere preciso al millimetro.

◄ Potrebbe sembrare un tiro facile, ma non lo è. Quel cerchio è molto più lontano di quanto sembri...

4 Una visuale globale!

Prima di effettuare un colpo, premiamo i pulsanti C per spostare l'inquadratura lungo tutto il percorso.



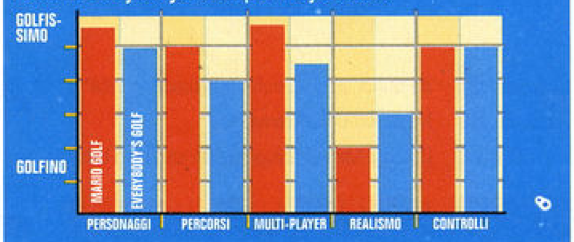
▲ Dobbiamo fare attenzione alle pendenze e alla direzione del vento.



▲ Andiamo sul sicuro e seguiamo il disegno della buca, o tagliamo l'angolo? Mmm...

GUERRA DI GOLFISTI

Mario Golf 64 è davvero forte. Facciamo un paragone con l'ottimo Everybody's Golf per PlayStation.



il giudizio

aspetto

La classica grafica alla Mario, con molto verde e una musica stranamente adatta.

giocabilità

È facile imparare a usare i controlli, ma potrebbe essere troppo semplice per gli appassionati più accaniti del golf.

longevità

...na marea di modalità che ci te...anno impegnati per mesi, come anche le partite in modalità per più giocatori

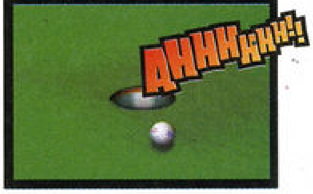
il meglio

Usare il ... nostro tiro speciale per ... sbattere la palla nell'altro emisfero.



il peggio

Effettuare un "putt" troppo corto quando invece pensavamo di aver fatto un colpo perfetto.



Trasforma uno sport abbastanza noioso in un gioco avvincente. Manca però il fascino tipico dei giochi che vedono protagonista Mario.

87%

Se ci piace questo... ci sarebbe Waialae Country Club Golf, ma non è eccezionale. Everybody's Golf per PlayStation è molto meglio.



www.microids.com

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®.
Da oggi Microids è presente anche in Italia.

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

NEW MEDIA
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367
e-mail: info@newmediaonline.it
www.newmediaonline.it
ESCLUSIVISTI CANALE INFORMATICO

LEADER
Qualità Interattiva
ESCLUSIVISTI GRANDE DISTRIBUZIONE

cità del fuoco.

(sgradevoli effetti collaterali esclusi)



SPEED DEMONS

Correre a tavoletta su **10 magnifici circuiti**, dal deserto alle piste ghiacciate dell'Antartico, da San Francisco alle pendici di vulcani in eruzione. **Macchine taroccate** per l'occasione e continuamente "migliorabili"; piloti completamente fuori di testa dal comportamento imprevedibile, il tutto in un gioco dalla **velocità impressionante,** con sorprendente fluidità di animazione, che metterà a dura prova qualsiasi tipo di guida, anche quelle più arrabbiate. Supporta **due giocatori** con schermo suddiviso, volante **Force Feedback** e la modalità di **gioco in rete**.

Abbandonate ogni concetto classico di guida, entrate a far parte degli *Speed-Demons*.

MICROÏDS

fallo per gioco.

SUL PROSSIMO NUMERO

Games Master

ESCLUSIVO!

FINAL FANTASY 8

LI PIÙ GRANDE GIOCO DI SEMPRE? SCOPRIAMOLO INSIEME!

INOLTRE!

- TONY HAWKES PRO BOARDING
- MISSION IMPOSSIBLE PSX
- UNREAL TOURNAMENT
- HYBRID HEAVEN
- TONIC TROUBLE
- SOUL FIGHTER
- UEFA STRIKER
- TOY STORY 2
- TRICKSTYLE
- MDK2
- E ALTRO ANCORA!

I GRANDI GIOCHI D'INVERNO

VEDIAMO QUALI GRANDI SUCCESSI ATTENDONO CONSOLE E COMPUTER QUESTO INVERNO!

ANTEPRIMA!

WIPEOUT 3

IL GIOCO DI CORSE DEL FUTURO TORNA PIÙ BELLO CHE MAI!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI NOVEMBRE



Differenza Spettacolare

Millennium G400, *la nuova Serie di schede video ad alte prestazioni per il gioco 3D*

Super Veloce

- Esplosive prestazioni 2D, 3D e DVD
- L'unico chip DualBus a 256-bit
- AGP fuoriclasse e 16 o 32 MB di veloce memoria
- Giochi 3D, come Forsaken™ fino a 2048 x 1536 ad oltre 60 fps

Super Realistica

- Cinerealismo 3D con il "vero" Environment-Mapped Bump Mapping
- Vibrant Color Quality²: rendering a 32 bit, texturing a 32 bit, Z-buffer a 32 bit
- UltraSharp DAC 300 o 360 MHz per una visione incomparabilmente nitida e stabile

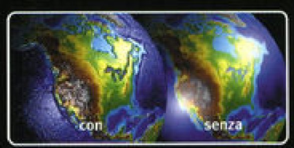
Super Versatile

- L'esclusivo DualHead Display supporta 2 schermi con 1 scheda AGP, permettendo 8 diverse combinazioni di monitor - RGB, o Flat Panel - e televisore
- L'unica scheda a gestire risoluzioni e frequenze in modalità indipendente su 2 schermi, per fantastiche esperienze in doppio video, ad alta qualità, anche su TV

Matrox Millennium G400. Una sola scheda video. Possibilità infinite.



Prima davanti a tutti



3D Environment-Mapped Bump Mapping

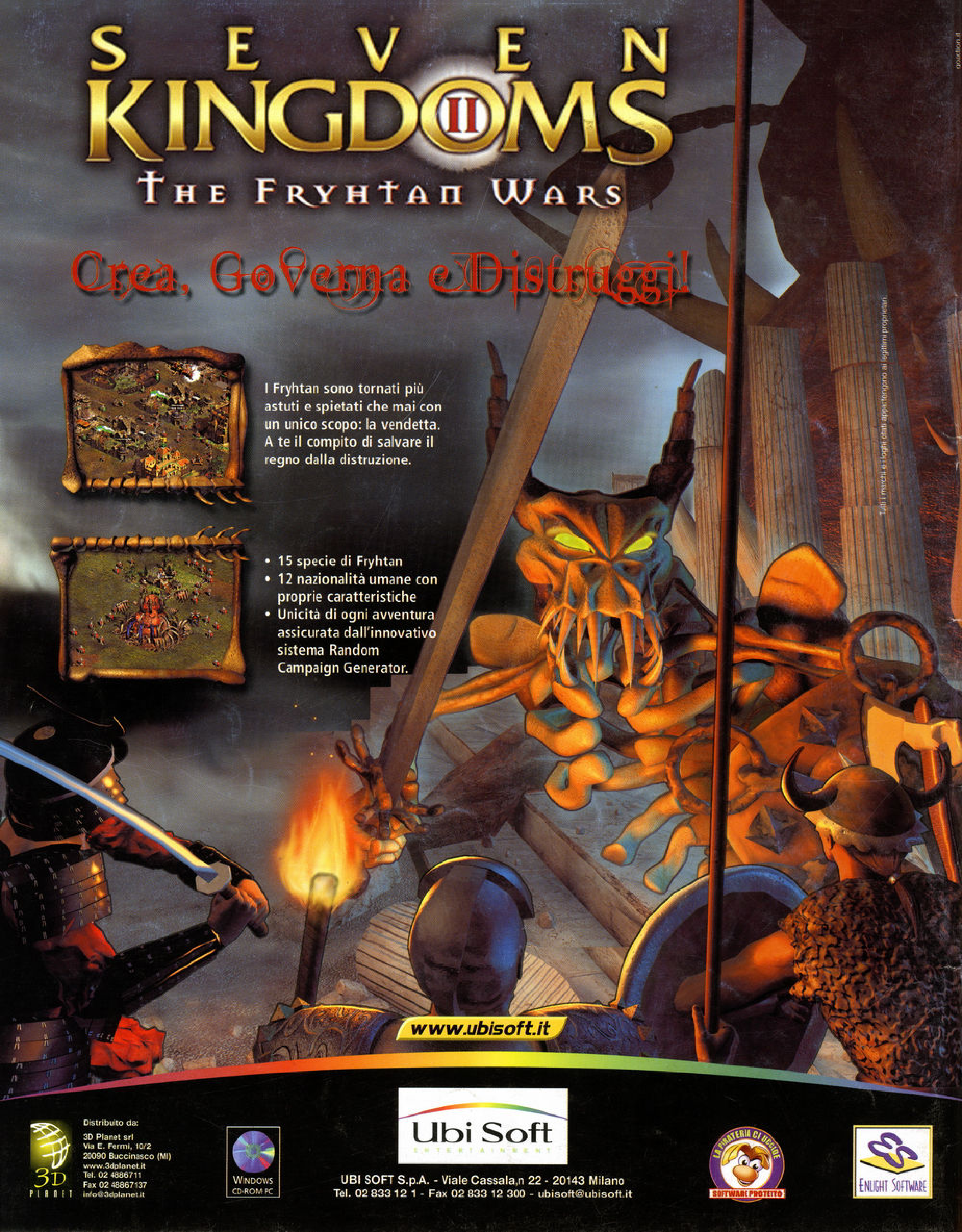


Una sola scheda AGP supporta due schermi

matrox

www.matrox.com/mga/italia/

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it


SEVEN
KINGDOMS II
THE FRYHTAN WARS
Crea, Governa e Distruggi!
I Fryhtan sono tornati più astuti e spietati che mai con un unico scopo: la vendetta. A te il compito di salvare il regno dalla distruzione.
• 15 specie di Fryhtan
• 12 nazionalità umane con proprie caratteristiche
• Unicità di ogni avventura assicurata dall'innovativo sistema Random Campaign Generator.
Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.
www.ubisoft.it
Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it
3D PLANET
WINDOWS CD-ROM PC
Ubi Soft ENTERTAINMENT
UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO
ENLIGHT SOFTWARE